GAMBLER 1/96

@lupus.waw.pl - jesteśmy w Internecie!

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
styczeń
1
ROK 96
Cena 3 zł (30 000 zł)

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

Gramy! WSZYSTKO O GRZE!

Magic Carpet 2



Fatal Racing



Heroes of Might & Magic



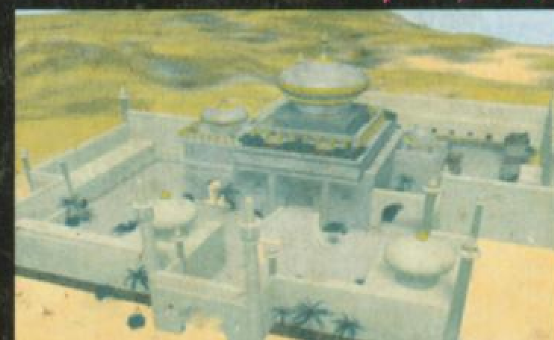
Stone keep



ŚNIA-DANKO 666

MORTAL KOMBAT ZAPRASZAMY NA FILM





Znaleźć zamek!



Wywołać panikę!



Najlepsze kąski...



...uciekają najszybciej!

Windows'95

OMIJAJ ŚMIERĆ CZYHAJĄCĄ NA SZOSIE!

(conajmniej na 30 metrów!)









Kaskaderskie wyczyny, skoki, pętle, a nawet... korkociągi!

Nadszedł Twój czas. Stoisz przed platformą nowej super-zręcznościowej gry na IBM™ PC.

Zupełnie nowy zintegrowany i logiczny interfejs.

Wersja na płycie kompaktowej dodatkowo oferuje możliwość gry w sieci przez 16 graczy!

Tryb SVGA.

Doskonale napisany program sztucznej inteligencji steruje pozostałymi samochodami i cały czas stara się z Tobą wygrać.

Czeka Cię 16 śmiertelnie trudnych torów z możliwością wyboru spośród 8 wyścigowych aut.

Realny efekt trójwymiarowości.

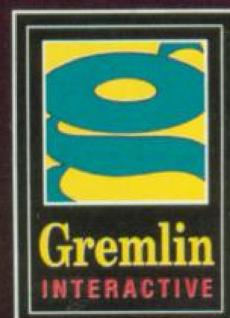
Niezwykłe ujęcia z wirtualnej kamery oraz dzielony ekran dla dwóch graczy.

Aha i pamiętaj o pasach!

fatal racing

LiCOMP

Dystrybucja: LICOMP Sp. z o. o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (0-22) 642 95 53. Fax: 642 27 69



STONEKEEP

JUŻ W SPRZEDA

Gra w którą zawsze chciałeś zagrać



















Stonekeep to pięć lat pracy stu osobowego zespołu i ponad pięć milionów dolarów zainwestowanych w produkcję. Niesłychaną swobodę połączono z realistyczną renderowaną grafiką. Olbrzymi, nieznany świat tętniący swoim własnym życiem czeka na Ciebie...

POLSKA INSTRUKCJA
PRZYSTĘPNA CENA

Autoryzowany dystrybutor w Polsce - CD Projekt

Sklep firmowy: Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel./fax (0-22) 672-80-18, Biuro handlowe: Warszawa, ul. Marszałkowska 7/3, tel./fax (0-22) 25-07-03, 25-82-02, 25-71-51

sprzedaż prowadzą również: ■ ATAPOL, ul. Sienkiewicza 1, 85-037 Bydgoszcz, tel. (0-52) 45-67-36; ■ KOMPAN, ul. Armii Krajowej 46, 42-200 Częstochowa, tel. (0-34) 61-41-46; ■ LANSER, ul. Skrzydlata 1a, Elbląg, tel. (0-50) 33-93-65; ■ ARTICA SALON KOMPUTEROWY, ul. Grunwaldzka 45, Gdańsk, tel.(0-58) 46-18-27; ■ ARTICA, ul. Jana Matejki 6, 80-952 Gdańsk, tel./fax (0-58) 47-02-86; ■ B.P. COMPUTER, ul. Szkolna 8/2, 40-006 Katowice, tel. (0-3) 153-7323; ■ BETA, ul. Pułaskiego 24/2, 60-607 Poznań, tel. (0-61) 52-59-83; ■ TECHLAND, Parczew 105, 63-405 Sieroszewice, tel. (0-64) 34-78-13 ■ KOSMOGONIK, ul. Broniewskiego 13, 08-110 Siedlce, tel./fax (0-25) 25-226; ■ BIG, ul. Lotników 6, 70-414 Szczecin, tel. (0-91) 33-58-65; ■ GAMBIT, Pl. B. Głowackiego 20, 39-400 Tarnobrzeg, tel./fax (0-15) 23-18-88; ■ AVAX, ul. Rozłucka 5/5, 04-029 Warszawa, tel./fax (0-22) 10-69-58; ■ DISCOMP, ul. Sady Żoliborskie 13a, 01-772 Warszawa, tel. (0-22) 24-53-66; ■ RED JACK's! „CD-ROM Bunker", przejście podziemne pod ul. Emilii Plater, Warszawa, Dworzec Centralny paw. 7; ■ STUDIO KOMPUTEROWE W. Czajkowski, ul. Klaczki 4/1, 51-151 Wrocław, tel./fax (0-71) 25-24-58; ■ DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2, 00-375 Warszawa, tel. (0-22) 27-87-73

Totalne Variactwo

Pewna znana stacja telewizyjna doszła do słusznego wniosku, iż należy zrobić cykliczny program o grach komputerowych, rozrywce bardzo popularnej. A Tatuńcio powtarzał mi zawsze: „Synu, nie w prasie, nie w książkach, nie w radiu, tylko w telewizji można zgarnąć prawdziwą kasę". Tedy samojeden z moim drugiem, Dżekiem Piekarą, węsząc kasę niczym wygłodzone wyżły posokę rannego zwierza, ruszyliśmy na podbój nowego dla nas medium.

Na miejscu stanęliśmy jak wryci. Wokół gęstwina znajomych, wykrzywionych twarzy. KONKURENCJA! Dłuższe oględziny przyniosły brutalną prawdę: do wielkiego biegu stanęli WSZYSCY, łącznie z debiutantami o króciutkim stażu.

Inkryminowana telewizja podeszła do sprawy źle – profesjonalnie i merytorycznie. Na nic im nasze mydlenie oczu, na nic projekty z cyklu „Już my się tym zajmiemy!". Wymyślili sobie casting, czyli zdjęcia próbne. Zasada jest prosta – stajesz człeku przed kamerą i masz być interesujący. Najbardziej interesujący. W takich oto okolicznościach rozpocząłem swoje imaginacje.

Oto do studia wchodzi pierwsza ekipa: konkurencyjna redakcja XX (nazwy nie podam, bo jak blokada informacji, to w obie strony). Dzielni redaktorzy zaczynają formować trzywarstwową żywą piramidę, na szczycie której staje zacny red. UJ, wykrzykując radośnie fraszki na temat gry Boulder Dash – oczywiście po eskimosku, żeby było oryginalnie. Ujęcie kończy się rozpadem całej konstrukcji, zaś na scenę wchodzą bliscy memu sercu red. K i red. SH z YY, ubrani w różowe stroje baletnic. Podczas gdy tańczą w rytm "Jeziora łabędziego", przed nimi wyrasta nagle mój przyjaciel, red. E. Ubrany w marynarskie wdzianko i czapeczkę z chwościkiem, zaczyna wyśpiewywać radosny kuplecik o Sony PlayStation, akompaniując sobie na maleńkiej mandolinie, inkrustowanej kością słoniową.

Czas na Waszych ulubieńców. Oto Dżek P. i niżej podpisany wybiegają przed kamery. Ubrani tylko w muszki i meloniki, trzymając w dłoniach szpady, najpierw wykonują kilkanaście okrążeń dookoła stołu. Po chwili wskakują na biedny mebel (który, będąc z tektury, załamuje się pod nimi) i zaczynają pojedynek, jednocześnie wyśpiewując na dwa głosy kantyczkę starocerkiewnosłowiańską na temat Mechwarriora 2. W ostatnim ujęciu Dżek przebija Alexa na wylot, a następnie wyrzyna mu na skórze 100% – ocenę gry. Wychodzi, nieśmiało patrząc reżyserowi w oczy: „Proszę Pana, czy mam jakąś szansę?".

Bo tak działa telewizja.

Alex

Tu Małpa

Drodzy Czytelnicy! Mam Wam do przekazania dwie nowiny – jedną dobrą, drugą nie. Od której zacząć? Od dobrej. Zatem: jestem „Naczelny Małpa Lupus". A raczej wojciech.setlak@lupus.waw.pl. Czyli, mówiąc po polsku, Wydawnictwo Lupus ma już własny serwer internetowy. Szczegóły i adresy w Reakcjach redakcji (str. 59).

Druga nowina pewnie nie jest dla Was niespodzianką. Znowu podnosimy cenę. Znowu bardzo nam przykro. Ale nadal jesteśmy wśród najtańszych. A jeśli zechcecie zaprenumerować Gamblera, to przekonacie się, że jeden numer kosztuje 2 zł 67 gr – czyli niewiele drożej niż dotąd kosztował w kiosku.

Wojciech Setlak

R O Z D

OPISY

TEMAT NUMERU

LISTY DO REDAKCJI

VARIA'tkowo

RECENZJE

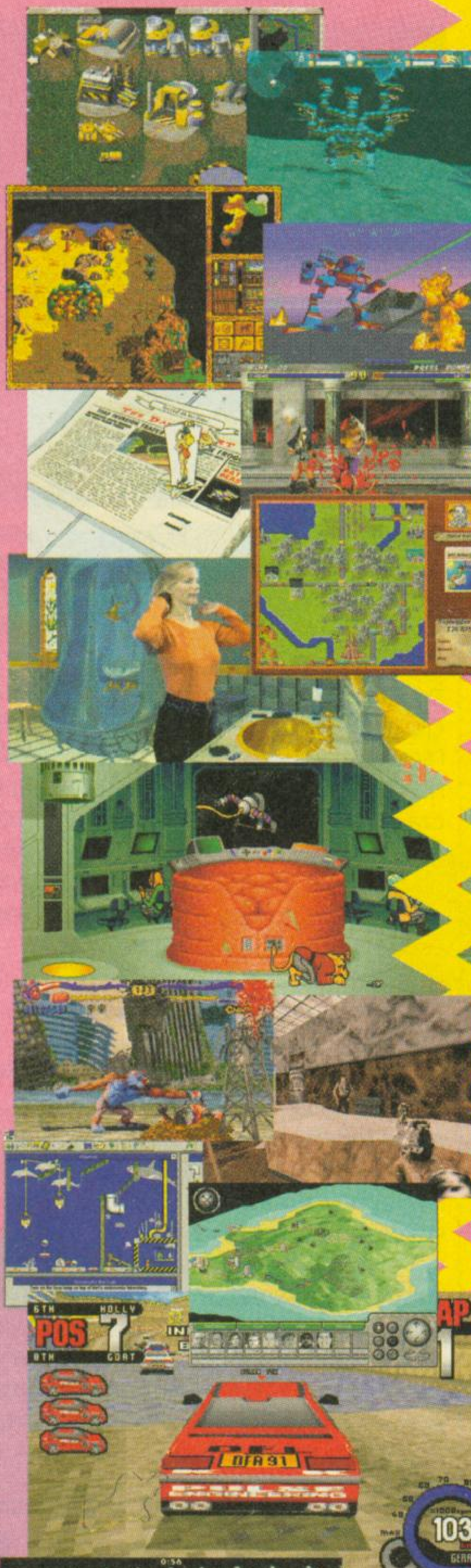
GAMBLER 1/96
Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 1 (26), rok czwarty
STYCZEŃ 1996
Nakład: 56 900 egzemplarzy
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN 1230-8676

Wydawca:
Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:
Grzegorz Eider
Jacek Grabowski (VARIA'tkowo)
Elżbieta Jaworska (sekr. redakcji)
Piotr Kakiet (red. graficzny)
Andrzej Majkowski (Konkursy)
Jacek Piekara (Publicystyka, Recenzje, Tete, News)
Piotr Roszczyk (red. graficzny)
Wojciech Setlak (p.o. red. nacz., Listy do redakcji, Temat numeru)
Aleksy Uchański (z-ca red. nacz., Opisy)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński (Szalejący reporter)

Współpracownicy:
Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Wiktor Kozłowski
Piotr Moskal
Roman Sadowski
Przemysław Ścierski
Maciej Warzecha
Marcin Wichary

Autorzy:
Tomasz Bagiński
Mariusz Gabryś
Piotr Gawrysiak
Marcin Grabski
Jakub T. Janicki
Przemek Jędrzejczyk
Kornel Kulisiewicz
Piotr Lewandowski
Paweł Pilarczyk
Przemysław Wnuk
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk

A N I E



INDEKS PROGRAMÓW NUMERU



LUPUS

Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
tel. (0-22) 41 51 21
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: @lupus.waw.pl

Elektroniczne łamanie:
DTP LUPUS
Redakcja techniczna:
Jolanta Balcer
Korekta:
Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki
Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:
© Jacek Kopalski

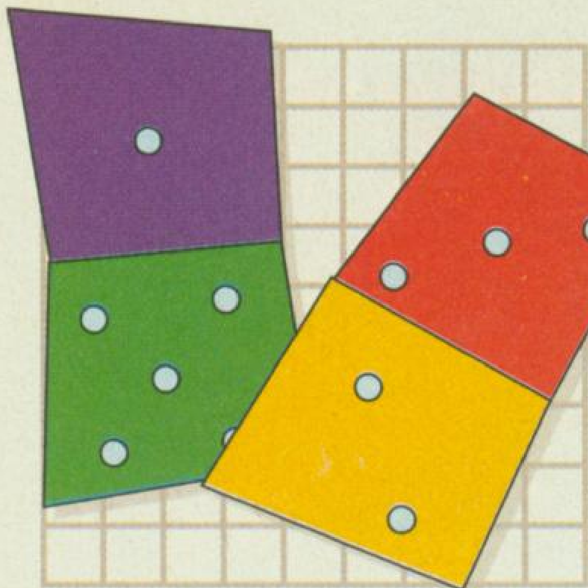
Dział reklamy:
tel. bezpośredni: 090 220029
(22) 416333
Piotr Roszczyk (kierownik)
Elżbieta Szmyt
Halina Dyczkowska
Agnieszka Kłosiewicz
Beata Antonik-Kaczanowska

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia:
SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel/fax 37 37 14, 37 05 65
Druk:
Zakłady Graficzne
Sp. z o.o.
64-920 Piła
ul. Okrzei 5

Szulerphone, czyli dyżury redakcji zawsze w środę 14.00 - 16.00

SEEK AND



Na grę Command & Conquer, mającą być kontynuacją legendarnej już Dune 2, czekaliśmy bardzo długo. W międzyczasie mieliśmy możliwość zabawić się w wojnę orków z ludźmi w grze Warcraft. Te trzy programy są do siebie niezwykle podobne. Myślę jednak, iż dla każdego jest jasne, że C&C to gra najbardziej zaawansowana (zarówno pod względem oprawy graficzno--dźwiękowej, jak i merytorycznym), najbardziej inteligentna, najtrudniejsza i najciekawsza.

Fabuła jest, co prawda, sztampowa i stereotypowa. Jak zwykle walczą ze sobą dwie siły: dobra i zła, GDI i Braterstwo NOD. Gracz może dowodzić wojskami obu stron, a w zależności od dokonanego wyboru różna będzie strategia prowadząca do zwycięstwa. Gdyż GDI i NOD mają możliwość budowania odmiennych obiektów wojskowych oraz powoływania odmiennych oddziałów wojskowych, a bitwy toczą się na terenach różnego typu.

Temu kto nie grał w Dune 2 czy Warcraft (choć wydaje mi się to niemożliwe), należy się kilka słów wyjaśnienia na temat samego „mięsa" gry. Otóż programy tego typu mają kilka cech wspólnych.

1. Gra podzielona jest na kilka lub kilkanaście misji, zwykle o rosnącym stopniu trudności. Dostęp do następnej misji zyskujemy wypełniając zadanie zlecone w poprzedniej.
2. Zadaniem gracza jest opanowanie danego obszaru lub zlikwidowanie konkretnej osoby (czy zniszczenie lub przejęcie konkretnej budowli).
3. Gracz rozbudowuje własną bazę, buduje fabryki broni itp., a zarówno gmachy, jak i dostępne jednostki – z misji na misję stają się coraz doskonalsze (tu są wyjątki, bo nie zawsze mamy możliwość konstrukcji własnej bazy).
4. Rozbudowa bazy i wojsk wiąże się ściśle z uzyskiwaniem bogactw mineralnych (Dune 2 – przyprawa, Warcraft – złoto i drewno, C&C – tiberium), do czego służą wyspecjalizowane jednostki.
5. Akcja gry toczy się w czasie rzeczywistym, a walka wymaga od gracza nie tylko zdolności taktycznych, ale refleksu i sprawnego wyznaczania zadań jednostkom.

Command and Conquer jest jednak grą, której nie można ukończyć poznając tylko kilka mechanizmów standardowego zachowania. Tu nie wystarczy (jak w Dune 2) ustawić ciąg rakietowych wieżyczek, aby czuć się bezpiecznie w swej bazie (a przynajmniej nie zawsze), nie można bezkarnie zakraść się na tyły bazy wroga i liczyć, że jednostki przeciwnika stojące nieco dalej nie dostrzegą naszego ataku, tu nie można zakładać, iż komputer będzie bezmyślnie wysyłał swe jednostki pod ogień naszej dobrze ustawionej obrony.



Jednak zmiany, jakie zaszły w C&C w porównaniu z Warcraft i Dune 2 nie polegają tylko na zwiększeniu inteligencji komputera (czasem wręcz zabójczym zwiększeniu). Pewnej transformacji uległy zarówno cele misji, jak i środki służące do ich zrealizowania. W C&C wymaga się od gracza naprawdę sporej inteligencji, umiejętności właściwego rozplanowania jednostek, przeprowadzenia skutecznego ataku itp. Pozwolę sobie podać za przykład jedną z misji. Małą grupą piechoty musimy przedrzeć się do własnej opuszczonej bazy, stamtąd kilka oddziałów może zostać zabranych przez helikopter na teren bazy wroga (nie ma dostępu drogą lądową). Następnie musimy opanować rafinerię (podstawa późniejszych dochodów) i to tylko w momencie, kiedy harvester wroga wyładowuje towar. Wszystko dzieje się pod ostrzałem. Albo misja, w której zaczynamy grę z jednym, małym, acz dzielnym komandosem i musimy przedrzeć się przez tabuny piechoty wroga, aby odnaleźć Construction Yard, który pozwoli nam na budowę własnej bazy.

Gra jest urozmaicana atrakcjami, takimi jak nadlatujące co jakiś czas bombowce wroga, wobec których artyleria przeciwlotnicza jest raczej bezradna, a które wyrządzają potworne szkody (mają niemiły zwyczaj atakowania największych zgrupowań wojskowych).

Typologia jednostek

Oddziały dostępne dla obu stron

Inżynierowie – niezwykle ważne oddziały. Nie dysponują, co prawda, żadną siłą bojową, ale mogą opanowywać wrogie budowle. Czasem klucz do sukcesu tkwi w odpowiednim ich wykorzystaniu (np. przejęcie fabryki wroga, lądowiska helikopterów czy innej strategicznie ważnej budowli na terenie bazy). Zdarza się, że w zamęcie walki piechota

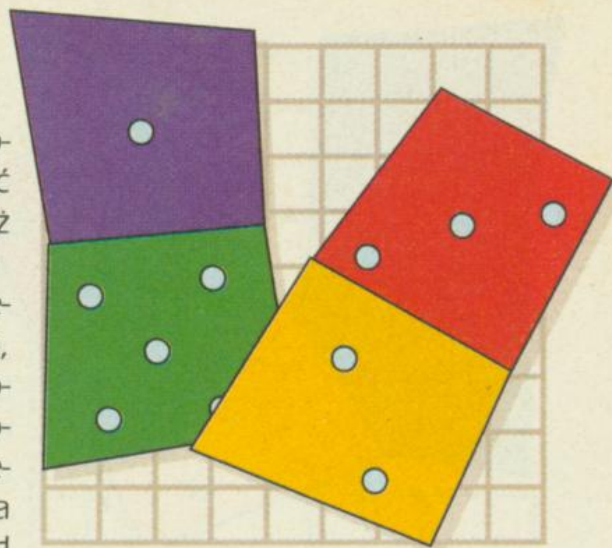




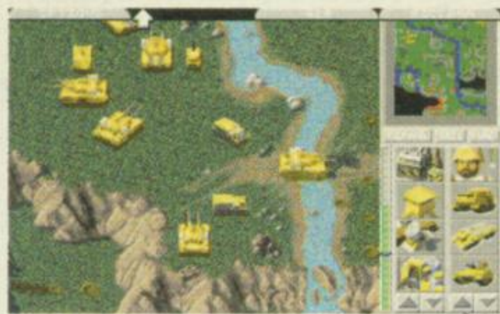
ZNAJDŹ I ZNISZCZ – TAK BRZMIAŁO HASŁO AMERYKAŃSKICH ODDZIAŁÓW WIETNAMIE. ZNAJDŹ I ZNISZCZ – TO ZADANIE GRACZA W PROGRAMIE QUER. ZNAJDŹ I ZNISZCZ – ŁATWO POWIEDZIEĆ...

DESTROY





przeciwnika „nie widzi" inżynierów, co pozwala im przekraść się i opanować budynek.



Komandos – uzbrojony w dalekosiężny karabin z tłumikiem jest postrachem wrogiej piechoty. Nie należy jednak sprawdzać, jak radzi sobie z pojazdami pancernymi wroga. W walce z piechotą spisuje się doskonale, potrafi pokonać kilka jednostek wroga na raz, oddając szybkie i celne strzały. W instrukcji popełniono błąd pisząc, iż jedynie GDI może korzystać z komandosów. Również prowadząc NOD miałem okazję wypróbować ich w działaniu.

Piechota – oddziały uzbrojone w pistolety maszynowe. Nieźle w walce z bliska (zwłaszcza w gromadzie), ale w dalszych misjach w zasadzie bezużyteczne.

Bazooka – niezłym pomysłem jest użycie piechoty uzbrojonej w bazooki przeciw oddalonemu (i najlepiej tkwiącemu w bezruchu) przeciwnikowi. Niestety, celność tych jednostek pozostawia sporo do życzenia. Czasem jednak przydają się przy niszczeniu bazy wroga (mają większy zasięg od wież strażniczych) czy jego pojazdów pancernych (zwłaszcza, jeśli są osłaniane przed „rozjechaniem" przez własne pojazdy). Komputerowi udawało się zestrzeliwać za ich pomocą helikoptery. Mnie taka sztuka się nie powiodła. W instrukcji niesłusznie podano, że oddziałami tymi dysponuje tylko NOD.

Oddziały NOD

Miotacz ognia – kiedy zbliży się do wroga, potrafi wykończyć kilka jednostek piechoty jednocześnie. Niestety, jeden trafiony żołnierz może podpalić i zabić wszystkich obok (a więc również własne oddziały).

Motocykl rakietowy – piekielnie szybka maszyna, zwinna, ale słabo opancerzona i uzbrojona. Rewelacyjna do celów rozpoznawczych, gdyż zręcznie nią sterując można głęboko wniknąć na teren wroga, umykając przed pociskami. Motocykl można też wykorzystać w celu wciągnięcia do walki żołnierzy wroga (podprowadzić ich pod własne umocnienia).

Samochód pancerny – dość szybki i zwrotny, ale słabo opancerzony. Przede wszystkim przydatny do zwalczania wrogiej piechoty.

Lekki czołg – niestety, mniej skuteczny od podobnej broni dostępnej dla GDI (Abrams). Nie radzę używać go przeciw piechocie, gdyż trafienie w pojedynczego żołnierza sprawia problemy. Przydatny w walce ze średnio silnymi pojazdami GDI i w ataku na bazę wroga.

Artyleria – wolna i mało zwrotna, ale potrafi wystrzeliwać na sporą odległość pociski o dużej sile rażenia. Zwłaszcza przydatna do ataku na bazę wroga. Zawsze powinna być chroniona przez czołgi i samochody pancerne, bo jest szalenie wrażliwa na ciosy.



Czołg ogniowy – wypluwa na małą odległość strumień ognia. Świetnie to działa na nieprzyjacielską piechotę. Zauważyłem jednak, że całkiem dobrze niszczy też wrogie budowle. Należy jednak uważać, gdyż potrafi podpalić własnych żołnierzy i maszyny. Dość wolny i mało zwrotny.

Niewidzialny czołg – niezauważalny dla wroga, póki nie zaatakuje (ale zdarzają się wyjątki). Używałem go przede wszystkim do rozpoznania terenu. W walce raczej mało przydatny, bo ma słabiutki pancerz.

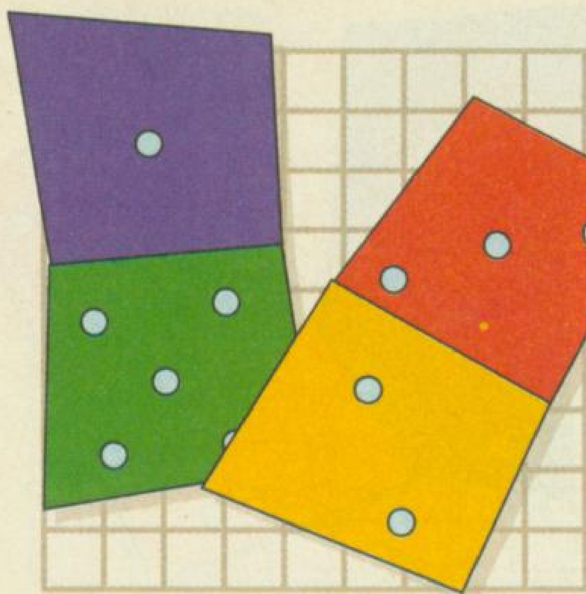
Oddziały GDI

Grenadierzy – rewelacyjne oddziały. Jeden żołnierz potrafi zniszczyć całe zgrupowanie wroga. Piekielnie groźni, jeżeli gra się przeciw komputerowi, który bardzo zręcznie nimi steruje. Radzą sobie zarówno z piechotą (natychmiast), jak i pojazdami pancernymi (zajmuje im to chwilę). Najlepsza obrona przed nimi to czołg ogniowy, a przede wszystkim – komandos. Kiedy dowodziłem NOD-em, doprowadzali mnie do rozpaczy.

Samochód pancerny (Humm-vee) – dość szybki, choć słabo uzbrojony i opancerzony pojazd. Skuteczny przy zwalczaniu wrogiej piechoty.

Transporter (APC) – raczej nie należy używać go do walki, gdyż jest źle uzbrojony i nie najlepiej opancerzony. Należy go stosować (zgodnie z nazwą) głów-

SPECJALNYCH W COMMAND & CON-



nie do transportu piechoty. Udawało mi się go wykorzystywać w wirze walki (kiedy wróg zajęty był innymi moimi jednostkami), aby wysadzić inżynierów na terenie bazy i przejąć budynki.

Abrams – czołg znacznie lepszy od stosowanego przez NOD (skuteczniejsza siła ognia, większy zasięg). Ale ma podobną wadę: niezbyt dobrze radzi sobie ze zwalczaniem piechoty (choć chyba lepiej niż lekki czołg NOD-u).

Mamut – prawdziwa rewelacja. Świetnie opancerzony czołg o wielkiej sile rażenia (i niezłym zasięgu). Ale najważniejsze: sam się reperuje! Wystarczy tylko dać mu „odpocząć", a odzyskuje połowę maksymalnej sprawności. Idealny zwłaszcza przy ataku na obeliski światła i artylerię, ale radzi sobie też z piechotą (jeśli tylko ta nie podejdzie pod sam pojazd).



Samobieżne działo rakietowe – czyli coś podobnego do katiuszy. Doskonałe w zwalczaniu piechoty, atakowaniu z daleka wrogich budowli i pojazdów. Trzeba jednak dawać mu obstawę, bo ma słabe opancerzenie.



Helikopter szturmowy – broń to świetna, kiedy obsługuje ją komputer. Jednak dla gracza–człowieka zbyt niewygodna w obronie, a atak helikopterami jest z reguły skazany na klęskę, bo NOD w okolicach swych baz ma mnóstwo stanowisk obrony przeciwlotniczej.

Typologia broni specjalnej

GDI

Wieża strażnicza – uzbrojona w karabiny maszynowe. Nie należy się po niej zbyt wiele spodziewać.



Wieża rakietowa – to już doskonała budowla, zwłaszcza rewelacyjnie radzi sobie z piechotą.

Działo jonowe – raz na jakiś czas umożliwia zaatakowanie wybranego celu. Budynków takich jak rafineria czy Construction Yard nie jest, co prawda, w stanie zniszczyć, ale radzi sobie z obeliskami światła.

NOD

Wieżyczka – lepsza od wieży strażniczej GDI, ale nie umywa się nawet do wieży rakietowej.

Obrona przeciwlotnicza – niestety mało skuteczna. Samoloty zrzucające bomby napalmowe zazwyczaj i tak zdążą zrobić swoje, nim ona zareaguje.



Obelisk światła – wysyła promień laserowy o potwornej sile rażenia (najmocniejsze jednostki wytrzymują zwykle dwa strzały) i dużym zasięgu.

Bomba atomowa – niestety, nie wiem, czy jest do dyspozycji gracza (dowodząc NOD-em doszedłem tylko do jedenastej misji), ale w piętnastej misji GDI byłem nią atakowany. Rozwala wszystko wokół, podobnie jak pocisk balistyczny Harkonnenów w Dune 2. Na szczęście w mojej grze NOD użył jej tylko dwukrotnie.



Nie wiem, czy da się to zauważyć po przeczytaniu powyższego spisu jednostek, ale zapewniam Was, iż GDI ma kolosalną wręcz przewagę w jakości sprzętu. Grać przeciw komputerowi jest niezwykle trudno, gdyż doskonale steruje on grenadierami i helikopterami szturmowymi. W momencie, kiedy pojawiają się czołg Mamut i samobieżne działo rakietowe, przewaga GDI nie podlega już żadnej dyskusji. W dodatku, prawie od samego początku gry GDI ma możliwość zasypywania pozycji wroga bombami napalmowymi (tylko komputer, gracz–człowiek w grze z komputerem nie ma tej możliwości). Dlatego na początek radzę wybrać GDI, gra jest naprawdę dużo łatwiejsza (chociaż i tak niektóre misje przyprawiają o szloch i łzy).





Jak wygrać



Recept na zwycięstwo będzie zapewne tyle co graczy, ale ja podam Wam, w jaki sposób poradziłem sobie z NOD-em walcząc po stronie GDI. Otóż przede wszystkim postawiłem na inżynierów. Oni naprawdę odgrywają ogromną rolę. Przejmij Construction Yard przeciwnika, a nie będziesz miał problemów z ciągłym odbudowywaniem przez niego straconych budowli. Potem przejmij Airstrip (dowóz ciężkiej broni) i Hand of NOD (piechota). Nawet jeśli zgromadzone w bazie siły wroga zniszczą te gmachy, to i tak czysty zysk: nie zbudują następnych (bo nie ma Construction Yardu). Niezwykle pomocne jest





tu posiadanie transporterów APC, które szybko mogą zawieźć i wysadzić inżynierów w sercu wrogiej bazy. Korzystając z tego, iż przejąłeś już co najmniej jedną budowlę, zacznij w bazie wroga stawiać swoje wieże rakietowe. W punktach strategicznych (np. mosty, wąskie przejścia pomiędzy górami) ustawiaj Mamuta (albo kilka), a za nim samobieżne działa rakietowe. W zasadzie nikt nie powinien się już przedrzeć. W ten sposób możesz np. chronić pola tiberium przed wrogimi Harvesterami.



Command and Conquer jest grą nie tylko mądrą, zajmującą i trudną, ale również doskonale opracowaną pod względem graficznym i dźwiękowym. Każda misja poprzedzona jest filmowym wstępem, każda też filmem się kończy. W dowolnym momencie gry można przywołać film z początku misji, gdzie dowódca tłumaczy cele i zadania (dostępny jest też czysty tekst).





Muzyka wspaniała: żywa i dynamiczna, ale absolutnie nie męcząca dla ucha. A odgłosy, jakie wydają oddziały podczas walki, to już czysta poezja. Zwłaszcza radzę posłuchać, jak zachowuje się komandos. Zadbano też o zabawne szczególiki. Na przykład żołnierze, z których usług aktualnie nie korzystamy, nie stoją w miejscu, a po prostu ćwiczą sobie pompki lub czyszczą broń. Ważną zaletą C&C jest również niezwykle prosty do nauczenia i banalnie łatwy w obsłudze interfejs użytkownika. Już Warcraft był pod tym względem prawie idealny, C&C bije go na głowę! Aby ruszyć jednostki po prostu klikamy PPM, przeciągamy po ekranie (jeżeli chcemy skierować w dane miejsce kilka czy kilkanaście), a następnie klikamy znowu PPM na celu wycieczki. Bardzo ważną innowacją w stosunku do Warcrafta jest możliwość sprzedawania zbudowanych lub przejętych gmachów (czasem ta forsa naprawdę się przydaje!), a także odradzanie się pól tiberium. Jeżeli zauważymy coś, co nazwałem „buchającym pniem", możemy być pewni, iż za jakiś czas, mimo wyczerpania złoża, tyberium znowu się pojawi. Dlatego w C&C nie spotkasz się z sytuacją, że przeciwnikowi został jeden budynek, Ty straciłeś wszystkie wojska i nie masz za co zbudować choć jednego czołgu, w związku z czym misję trzeba zaczynać od początku. Bardzo interesująca jest też możliwość zagrania siłami wroga, czyli: przejmujesz jego Construction Yard i zaczynasz budować gmachy, a następnie produkować jego jednostki. W ten sposób grając GDI poznajesz słabe i silne punkty NOD-u i na odwrót.

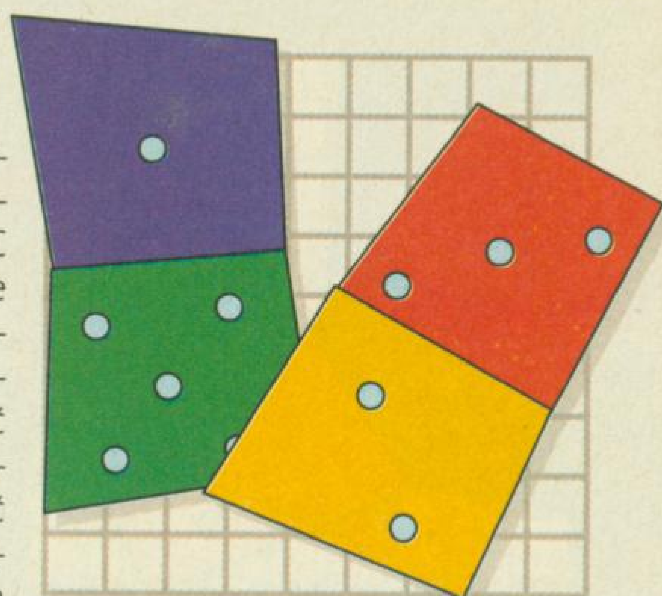


Naprawdę ciężko znaleźć jakiekolwiek wady w tym programie. Czasami tylko wkurzały mnie Harvestery, które bez rozkazu (poszukując tiberium) wpadały w zasięg wieżyczek wroga. Niekiedy też trzeba uważać, w jaki sposób nasi ludzie zdążają do celu, bo potrafią wybierać sobie dłuższą i uciążliwszą drogę. Ze spraw zasadniczych mam tylko dwie uwagi: przydałoby się więcej rodzajów jednostek (w Dune 2 bardzo ciekawe były: Deviator i Sonic Tank, szkoda że nie powielono tego pomysłu) oraz możliwość wyboru NAPRAWDĘ alternatywnych zadań w każdej misji. Nieco też razi fakt, że źli chłopcy (czyli NOD) zostali potraktowani po macoszemu, ale jeżeli uznamy to za pewien rodzaj stopniowania poziomu trudności...

Wszystkim graczom, którzy lubią walkę z człowiekiem, a nie z komputerem, stworzono możliwość grania przez kabel (dwie osoby) lub w sieci (do czterech osób). Z technicznymi szczegółami można zapoznać się w instrukcji.



Command and Conquer nie jest programem, który nieśmiało bym Wam polecał. Uważam, że to gra, którą każdy miłośnik strategii powinien mieć i w którą powinien grać. Produkt Westwoodu nie jest może kamieniem milowym (w końcu pomysł i interfejs były znane) w dziejach gier, ale twórczym wykorzystaniem starego pomysłu. Na tyle twórczym, iż stawiam sto dolarów przeciw orzeszkom, że jeszcze za parę ładnych lat będzie się tę grę wspominać (jak to ma miejsce w wypadku Dune 2). I to wspominać z sympatią i uznaniem.



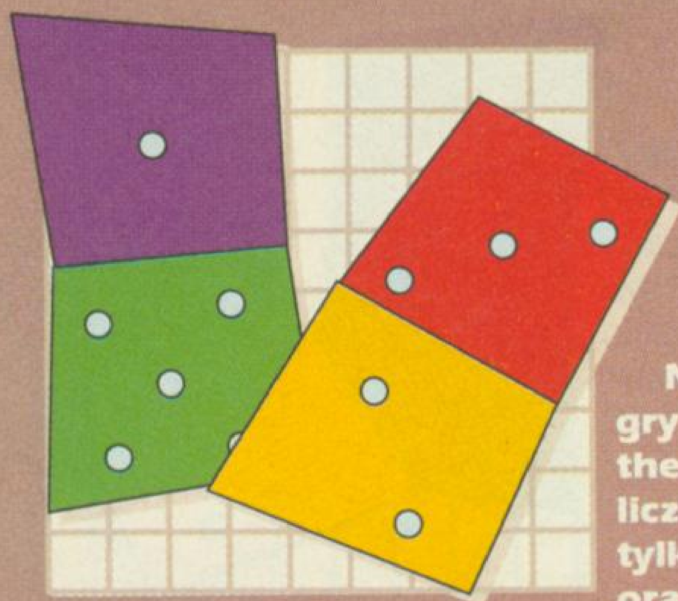
Jacek Piekara

PS Po zwycięstwie możecie obejrzeć (oprócz ładnej spikerki z fajnym biustem) zapowiedź gry Command and Conquer 2. Ja już czekam!

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69.
Cena: 146,40 zł

COMMAND & CONQUER
Westwood/Virgin 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	100%
Grywalność	100%
Pomysł	90%
Ogółem	100%



MAGIC CARPET 2

NAJPIERW BYŁ SUKCES MAGIC CARPET, POTEM PRZYSZŁA KOLEJ NA NOWE SCENARIUSZE – HIDDEN WORLDS.



Nie musieliśmy długo czekać na kontynuację najlepszej gry roku 1994. Błyskawicznie pojawiły się nowe scenariusze, a obecnie druga część. Pewnie niedługo doczekamy się dodatków do MC2...

Oprawa dźwiękowa gry została nieco urozmaicona. Można też skorzystać z muzyki do MC. Większe zmiany nastąpiły w grafice – ciekawsze, bardziej wymyślne i kolorowe potwory, inne krajobrazy – nocne i podziemne...

Scenariusz

różni się od pierwowzoru. Celem gry jest nie tylko walka z potworami, aż do osiągnięcia odpowiednich zapasów energii mana. Na każdym poziomie czekają na gracza konkretne misje. Zbliża to Magic Carpet 2 do klasycznego symulatora lotniczego. Jeżeli zapomnimy, jaki był obiekt misji możemy uzyskać podpowiedź – „O". Niestety, nie otrzymujemy żadnych informacji o bramach prowadzących na ukryte poziomy... Autorzy dają początkującym możliwość uzyskania ciągłej pomocy („F1"). Po uaktywnieniu tej opcji jesteśmy „prowadzeni za rączkę".

Z wykonaniem wyznaczonych zadań nie należy się zbytnio spieszyć. Ważniejsze jest stworzenie solidnego zaplecza – zbudowanie jak najpotężniejszego zamku. Daje to nam ochronę przed atakiem, dostęp do większej „palety" czarów oraz bezpieczne miejsce zmartwychwstania...

Najpoważniejszą wadą gry Magic Carpet 2 – Netherworlds jest niewielka liczba poziomów. Jest ich tylko 30: 25 podstawowych oraz 5 ukrytych (przynajmniej tyle udało mi się znaleźć).

Przejścia do ukrytych poziomów są najczęściej dobrze zamaskowane. Dlatego warto czasem zignorować komunikat o wypełnionym zadaniu i dokładnie spenetrować teren gry. Na cierpliwych i działających metodycznie czekają nagrody.

Moim zdaniem Magic Carpet 2 jest grą łatwiejszą niż pierwowzór, nie mówiąc już o Hidden Worlds... Świadczy o tym choćby czas, jaki trzeba zużyć, aby ukończyć poziom. Tylko na poziomach 23. i 25. walka może trwać ponad 2 godziny (w przypadku „wymiatania do czysta"). Początkowe poziomy zajmują poniżej pół godziny!

Potwory

Poprawiono wygląd większości z nich, dodano nowe i zrezygnowano z niektórych starych.

Pszczoły i ich jaskiniowe odpowiedniki – owady ogniste – niezbyt niebezpieczne, często atakują w dużych rojach. Lepiej uważać... Bardzo skuteczny jest w tym przypadku meteor – można jednym strzałem zlikwidować całą grupę.

Pospolite ruszenie – zachowuje się podobnie jak w MC. Każdy, kto zniszczy ich domy, jest wrogiem.

Zombie – potrafią „wysysać" energię mana oraz „kradną" aktywne zaklęcia. Należy ostrzeliwać się, lecąc do tyłu. Lepiej nie dopuścić do sytuacji, w której giniemy i nie mamy kompletu zaklęć.

Czerwie lądowe – powolne i niezbyt groźne, są jednak bardziej odporne niż te w MC.

Czerwie latające – zwinniejsze, ale słabsze niż lądowe. Potrafią unikać nadlatujących pocisków, usuwając się z linii ognia.

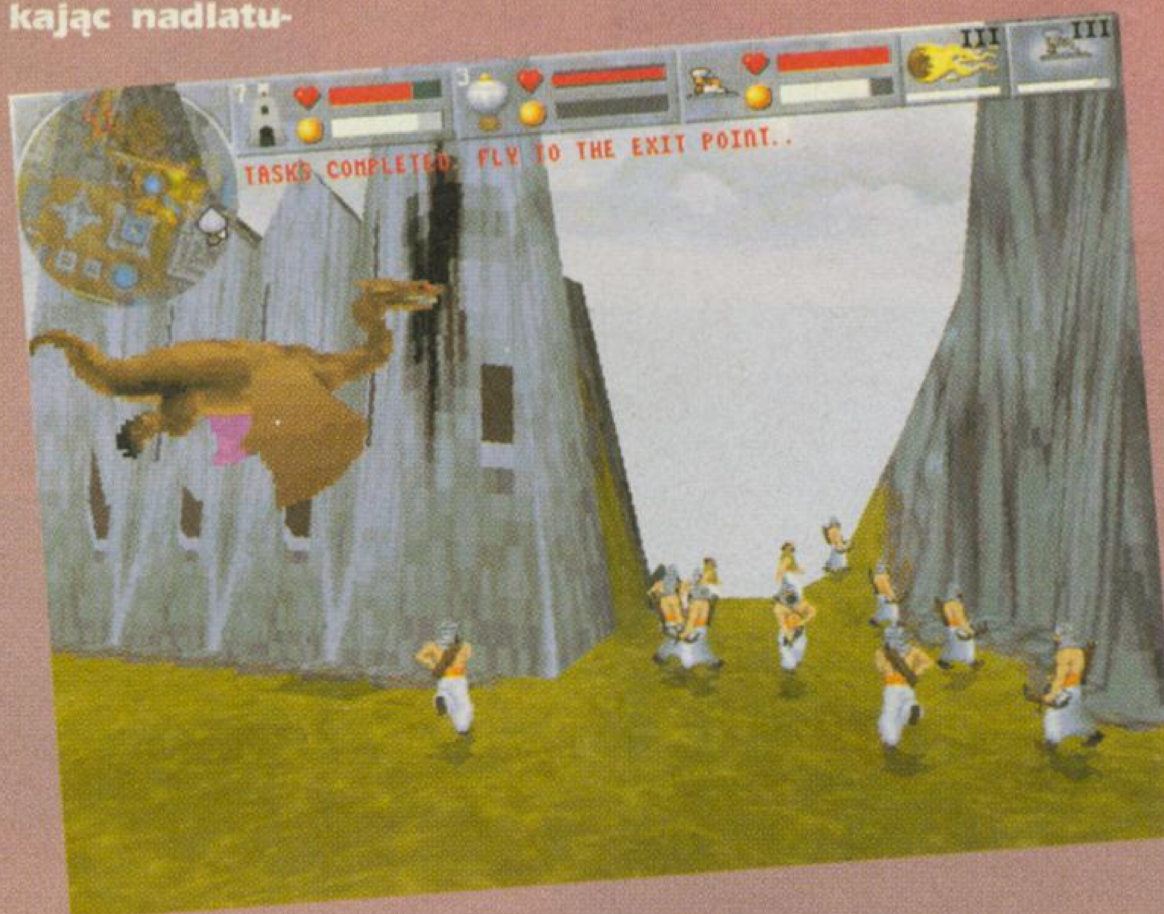
Pająki – niebezpieczny przeciwnik. Często występują w grupach. Wystrzeliwują pajęczyny, przed którymi nie można wykonać skutecznego uniku. Jeżeli nie mamy silnej broni, musimy lecieć jednocześnie do tyłu i w bok, z lekkim pochyleniem dywanu. W ten sposób zataczamy koła i możemy prowadzić ogień, unikając nadlatujących pajęczyn. Niestety, metoda ta nie działa w wąskich korytarzach...

Lewiatany – potrafią ukryć się pod wodą, atakują znienacka – gryzą. Z bronią inną niż meteor lepiej ich nie zaczepiać.

Diabły – szybkie, skaczą i strzelają kulami ognistymi. Niezbyt groźne, choć często pojawiają się w dużych grupach. Nie grzeszą nadmiarem inteligencji.

Chimery – bardzo szybkie i bardzo groźne. Często występują w stadach po kilka sztuk. Można stosować technikę identyczną, jak podczas walki z pająkami.

Satelity – najczęściej znajdują się wysoko w chmurach, poza zasięgiem wzroku. Opuszczają się niżej tylko w poszukiwaniu kul energii mana. Gdy atakują, co robią raczej rzadko (na szczęście), są bardzo niebezpieczne – używają sztor-



– NETHERWORLDS

TERAZ NA FALI POPULARNOŚCI WYPŁYNĄŁ MAGIC CARPET 2 – NETHERWORLDS.

mu błyskawic. Skuteczną techniką walki jest lot do tyłu, z maksymalnie podniesionym „dziobem" dywanu i wystrzelenie meteoru. Z inną bronią możemy się nie przemęczać...

Głowy – niebezpieczne, wystrzeliwują kule ogniste o dużej sile rażenia. Należy podchodzić do nich z aktywnym czarem odrzucenia, najlepiej w wersji III.

Latające małpy – wystrzeliwują kule ogniste; zwinne i szybkie, ale niezbyt niebezpieczne. Po zestrzeleniu rozpadają się na 3 „pluskwy" – bardzo szybkie, trudne do trafienia – które kierują się natychmiast w stronę naszego zamku... Jeżeli posiadamy zamek ognisty lub wieżę błyskawic możemy je zignorować.

Smoki – potwory z największym potencjałem ofensywnym. Strzelają seriami kul ognistych. Wyglądają brzydziej niż w Magic Carpet, są też słabsze – w 90% przypadków wystarczą 3 celne meteory na poziomie III... Przy aktywnym zaklęciu odrzucenia atak smoka powoduje błyskawiczne wyczerpanie się naszych zasobów mana.

Hydry – nowe, bardzo efektowne potwory. Skuteczne w ataku, stosują kule ogniste i sztorm błyskawic. Dysponują olbrzymim potencjałem obronnym. Praktycznie można walczyć z nimi jedynie z terenu zamku. Skuteczne są meteory oraz sztorm piorunów. Rozprawa z hydrą nie jest prosta, nie raz trzeba odbudowywać zniszczony przez nią poziom zamku. Potrafi się teleportować. Nie warto stosować zaklęć „górotwórczych" oraz ciągłego sztormu błyskawic – hydra ucieknie i trzeba będzie zaczynać wszystko od nowa.

Czarnoksiężnicy

są agresywni, podobnie jak w Hidden Worlds. Wydaje się jednak, że jakby mniej inteligentni. Jeżeli są zajęci atakiem na nasz zamek, nie zawsze odbudowują swój! W praktyce – uciążliwi, ale niezbyt niebezpieczni.

Nowa, skuteczna metoda walki polega na użyciu teleportu III: skok do zamku wroga, wulkan, skok do następnego, kolejny wulkan... aż do skutku. Nie zaobserwowałem „wulkanizacji zamku"...

Czary

w MC2 zostały znacznie rozbudowane. Znajdujemy je, jak w MC, w urnach. Istnieje 26 podstawowych wersji zaklęć. Każde ma 3 rozszerzenia, co w efekcie daje 78 sztuk! Niektóre różnią się od siebie tylko siłą,



inne dają nowe możliwości. Rozszerzenia pojawiają się wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia – przez używanie zaklęcia oraz zbieranie „zwojów". W tym ostatnim przypadku rodzaj ulepszanego zaklęcia jest niezależny od gracza. W odróżnieniu od MC kolejne użycie czaru o przedłużonym działaniu, np. niewidzialności, jest równoznaczne z przerwaniem jego działania.

1.

I. Kule ogniste – czar podstawowy, wymaga niewielkich wydatków energetycznych.

II. Ogień automatyczny – najlepsza broń na początku każdego poziomu.

III. Ognisty sztorm – efektowny graficznie, jednak niezbyt skuteczny w przypadku przemieszczających się szybko potworów.

2.

I. Zawładnięcie – przejęcie energii mana.

II. Magnes mana – przyciąga znajdujące się w pobliżu kule energii.

III. Zablokowanie mana – nie jest pewnym zabezpieczeniem przed



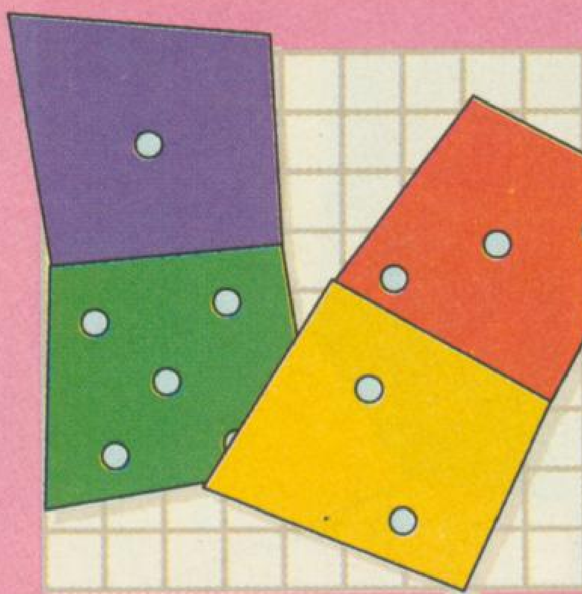
przejęciem przez wrogich czarnoksiężników, jednak przełamanie go wymaga użycia kilku czarów zawładnięcia.

3.

I. Zamek – podstawowa wersja, od poziomu 3. broniona przez łuczników.

II. Zamek ognisty – wyposażony w wyrzutnie kul ognistych oraz ognistego sztormu. Broni się sam, „skuteczny" w stosunku do słabszych potworów.

III. Wieża błyskawic – zamek broniący się za pomocą błyskawic oraz piorunów.



4.

I. Przyspieszenie – wersja znana z MC. Aby lecieć do tyłu należy zaktywizować czar podczas lotu wstecz.

II i III. Superprzyspieszenie – znacznie szybszy lot.

5.

I. Przemiana w pszczołę lub ognistego owada – pomysł ciekawy, jednak nie wykorzystany do końca. Czar doskonale nadaje się do „zagubienia w tłumie", jednak nic poza tym. Przemiana powinna być równoznaczna z przejęciem wszystkich cech nowej postaci: poziomu zdrowia, szybkości, umiejętności manewrowych oraz zasobu czarów... Niestety, dalej pozostajemy tym samym czarodziejem, a tak przyjemnie byłoby zostać prawdziwym smokiem...

II. Przemiana w latającą małpę.

III. Przemiana w smoka. Postać odstraszająca przeciwników. Każdy czarnoksiężnik zastanowi się dwa razy, zanim zaatakuje.

6.

I. Leczenie – czar z MC, skuteczny, jednak o niewielkiej sile przy małym wydatku energetycznym.

II. „Pierwsza pomoc" – szybki wzrost poziomu zdrowia z bardzo dużą stratą energii. Niewspółmierne koszty w stosunku do zysków.

III. „Podbudowanie fizyczne" – najskuteczniejsza forma zaklęcia leczącego.

7.

I. Tarcza – zmniejsza efekty ataku.

II. Lepsza wersja.

III. Nietykalność – niestety, krótkotrwała.

8.

I. Sztorm błyskawic – działanie identyczne, jak w MC.

II. Piorun – skuteczny w przypadku powolnych przeciwników.

III. Sztorm piorunów – doskonała broń, duża siła i zasięg działania. Wspaniale nadaje się do burzenia budynków.

9.

I. Odrzucenie – odbicie zaklęć występujących w postaci kulistej.

II. Ulepszona wersja...

III. Wzmacniacz – odrzucamy wzmocnione zaklęcie. Bardzo skuteczny...

10.

I, II, III. Meteor – trzy wersje, każda kolejna o większej sile rażenia. Najlepsze zaklęcie ofensywne.

11.

I. Teleportacja do zamku.

II. Teleportacja do zamku i z powrotem na miejsce, w którym czar został użyty. „Wymiana" czaru na inny lub śmierć likwiduje stare parametry skoku.

III. Specjalny rodzaj teleportacji. Pierwsze użycie przenosi nas do własnego zamku, kolejne – do domostw wrogich czarnoksiężników.

12.

I. Niewidzialność – można rozejrzeć się bezkarnie w terenie. Użycie innego zaklęcia przerywa jej działanie.

II. Możliwość używania czaru zawładnięcia i pozostania niewidzialnym.

III. Atak pod osłoną niewidzialności.

13.

I. Ujawnienie – lokalizacja wrogich czarnoksiężników oraz ich balonów.

II. Zaklęcie skuteczne także w przypadku, gdy wróg użyje niewidzialności.

III. Wykrywa czarnoksiężników używających niewidzialności i/lub znajdujących się w stanie przemiany.

14.

I, II. Kradzież energii mana (od czarnoksiężnika) – niezbyt skuteczne. Praktycznie nie występuje konieczność użycia go w grze.

III. Kradzież energii z zamku – nieco lepsze zaklęcie, jednak także można je sobie spokojnie darować.

15.

I. Związanie – wrogi czarownik nie może uciec (wyjątek – teleportacja).

II. Związanie z jednoczesnym obniżeniem poziomu energii wroga.

III. Związanie z obniżeniem poziomu sił życiowych przeciwnika.

16.

I, II, III. Wstrząsy – zaklęcie o niewielkiej mocy, rani, a nie zabija. Mało skuteczne w przypadku budynków. Wydatek energii bez większych efektów.



17.

I, II, III. Krater – przydatny przy torowaniu drogi przez jaskinie oraz w walce z naziemnym przeciwnikiem.

18.

I, II, III. Trzęsienie ziemi – można go używać, podobnie jak krateru, do wycinania sobie drogi na skróty (szybsze działanie). Doskonała broń w walce z potworami naziemnymi.

19.

I, II, III. Wulkan – do walki z wrogimi zamkami oraz dużymi grupami potworów.

20.

I. Armia pszczół lub owadów ognistych. Niestety, walczą tylko z innymi czarnoksiężnikami.

II. Armia latających małp.

III. Armia smoków – bardzo użyteczne, szczególnie, gdy wcześniej osłabimy nieco wroga.

21.

I, II, III. Studnia grawitacyjna – czar bardzo dobry w walce z silnymi, ale niezbyt szybkimi potworami. Nadaje się doskona-







le do równania terenu – szybkie przemieszczanie się w jaskiniach.

22.

I, II, III. Tornado – groźne dla potworów lądowych, szczególnie, gdy w pobliżu znajduje się woda lub jeziora magmy. Nie niszczy budynków – można „wyłuskiwać" potwory z terenu zabudowanego.

23.

I. „Mana–głupawka" – przy próbie zawładnięcia znika, wysyłając kulę ognistą. Nam nie zagraża. Czarnoksiężnicy szybko zaprzestają prób przejmowania energii, co daje nam wolną rękę w zwiększaniu jej zasobów.

II. Seria kul ognistych, zamiast pojedynczej.

III. Sztorm błyskawic...

24.

I, II, III. Miny magiczne – w teorii: atakują zbliżające się potwory/czarnoksiężników. W praktyce nie widziałem żadnych efektów, z wyjątkiem dawanych przez miny należące do zamku.

25.

I, II, III. Sprzymierzenie – można uzyskać pomocnika w walce z czarnoksiężnikami. Warto stosować w przypadku smoków.

26.

I, II, III. Walący się strop – likwidowanie jaskini. Ciekawe, jednak niezbyt użyteczne...

Ostatni poziom

Tylko tutaj możemy natknąć się na poważniejsze problemy. Zaczynamy z minimalnym zapasem energii, który pozwala nam na budowę zamku. Początkowo brak też przeciwników do zniszczenia. Zamek należy zbudować na wodzie, a później metodycznie rozbudowywać, najlepiej jako wieżę błyskawic.

Przed wejściem w „lustro" warto polatać – zaktywizować wszystkie ukryte wulkany i unieszkodliwić manę–głupawkę rozrzuconą po wyspie. Nie należy się spieszyć w drodze do celu...

Potem, dla odmiany, cierpimy na nadmiar przeciwników. Warto zlikwidować wszystkie potwory. Jeżeli znajdziemy się w pobliżu czerwonego zamku – pojawią się lewiatany.

Ostateczna rozgrywka: najpierw trzeba zniszczyć zamek, a potem zlikwidować głównego przeciwnika. Technika jest prosta, ale wymagająca sporo czasu: zbliżyć się do brzegu kręgu (aktywny meteor III lub burza piorunów III oraz teleport II), potem strzał i odskok do zamku... aż do skutku. Trzeba się nieco napracować.

Podsumowanie

Magic Carpet 2 – Netherworlds to gra bardzo dobra. W stosunku do oryginału stanowi niewątpliwie krok naprzód, choć do szpagatu jeszcze daleko... Niestety, nie da się ukryć, że ograniczona liczba scenariuszy wpływa ujemnie na ocenę gry. Mimo wszystko, w Magic Carpet 2 zagrać warto. Gra nadaje się doskonale nie tylko dla fanatyków, ale także dla uczących się „dywaniarstwa".

Jacek Ilczuk

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 8 MB RAM, 8 MB na HDD, CD-ROM. Rekomendowany Pentium, CD-ROM (4×), 16 MB RAM + SVGA (VESA) dla grafiki w wysokiej rozdzielczości. Wersja dla 2–8 graczy: NETBIOS, 8 MB RAM, wskazany Pentium.

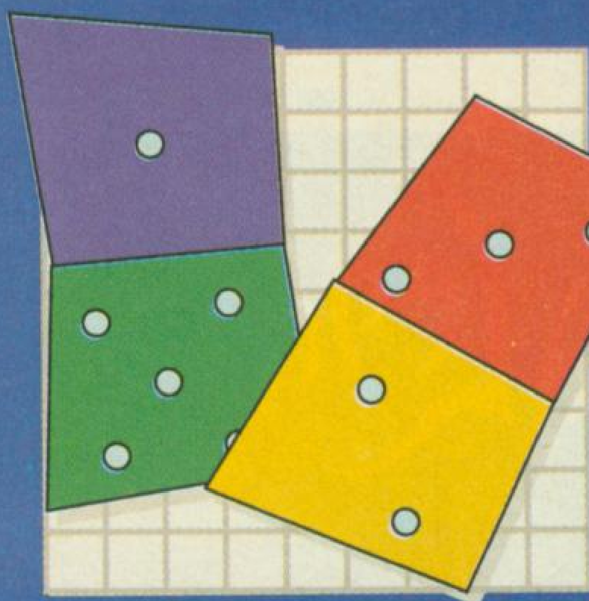
Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69.
Cena: 134,20 zł.

MAGIC CARPET 2
Bullfrog/EA 1995
Strategiczno-zręczn.
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	85%

OPOWIEŚĆ O BOHATERACH

ŁĄCZENIE ELEMENTÓW STRATEGII I ROLE-PLAY STAJE SIĘ JUŻ CHLEBEM POWSZEDNIM DLA PRODUCENTÓW GIER KOMPUTEROWYCH. CO DZIWNE (I MIŁE!), EFEKTY SĄ BARDZO INTERESUJĄCE.



Firma New World Computing znana jest z doskonałego cyklu RPG Might and Magic. Zamiast spodziewanej szóstej części cyklu otrzymaliśmy jednak grę, którą z M&M łączy jedynie nazwisko autora oraz pewne elementy dekoracyjne świata. I tak, spotkamy tu starych znajomych (Alamar, Crodo itp.), ujrzymy podobne portrety bohaterów, walczyć będziemy z potworami, które niegdyś pokonaliśmy, zdobędziemy miasta, których nazwy brzmią swojsko. Jednak poza wymienionymi elementami, Heroes of Might & Magic niewiele łączy z rolplejowym pierwowzorem. To gra przede wszystkim strategiczna, a elementy RPG są jedynie uzupełnieniem, podobnie jak miało to miejsce w Master of Magic. Uzupełnieniem jednak niezwykle ważnym i tworzącym klimat.

Pierwszy wiraż

Do wyboru mamy kilkadziesiąt odrębnych scenariuszy oraz tzw. kampanię, czyli rozgrywkę składającą się z niezależnych etapów (jak w Dune 2 czy Command & Conquer). Najpierw ustalamy poziom trudności oraz decydujemy, czy komputer ma być geniuszem, czy idiotą (na początek proponowałbym drugie rozwiązanie). Następnie wybieramy postać, którą będziemy kierować (w kampanii) lub barwy naszych wojsk (w pojedynczym scenariuszu). Odważnym szaleńcom polecam skorzystanie z opcji King of the Hill – wszyscy przeciwnicy komputerowi są wtedy związani sojuszem (wymierzonym w gracza, oczywiście).

Przejdźmy do samej gry: zobaczymy miasto (zwykle jedno, choć są wyjątki) oraz postać rycerza na koniu. I już możemy zaczynać walkę o panowanie nad światem. Pierwszy bohater przyprowadza ze sobą kilku wojowników, następnych trzeba będzie wynająć w mieście. Ale nie jest to wcale łatwa sprawa.



Wychodzimy na prostą

Nowe wojska są nie tylko kosztowne, ale do ich stworzenia potrzebna jest odpowiednia infrastruktura (której również nikt za



Miasto warlocka



Zamieszkują je centaury, gargoyle, gryfy, minotaury, hydry i smoki. Centaury – to słabi i wrażliwi na ciosy łucznicy. Gryfy i gargoyle latają (a więc w czasie bitwy przemieszczają się w dowolny punkt planszy). Hydry dysponują fantastyczną możliwością rażenia wszystkich przeciwników wokół, ale są straszliwie powolne, natomiast minotaury to solidne w ataku i niezłe w obronie potwory. Osobna uwaga należy się smokom. Nie spotkacie w HoM&M stwora bardziej skutecznego w walce (jest odporny na wszelkie czary), ale skorzystanie z usług smoków nie jest sprawą tanią (15 tysięcy sztuk złota za wieżę, w której się rodzą).

Miasto rycerza

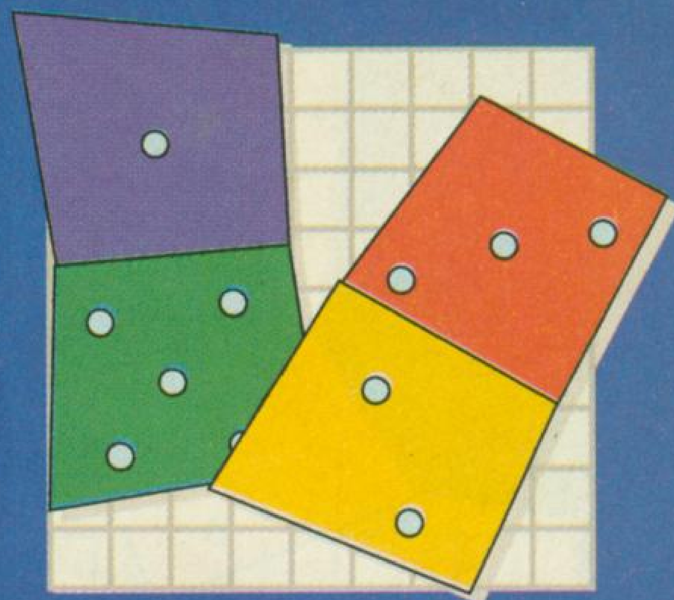


Zastaniesz tu chłopów, łuczników, pikinierów, ciężką piechotę, kawalerię i paladynów. Chłopi to najsłabsza z dostępnych w grze formacji, typowe mięso armatnie. Łucznicy zdecydowanie ustępują elfom, choć są silniejsi od centaurów, a może nawet orków. Ciężka piechota i kawaleria to jednostki lepsze w boju od pikinierów, ale nie wytrzymujące porównania z jednorożcami czy hydrami (a są to stworzenia o podobnym „modelu produkcji"). Najlepszym wojskiem rycerza są paladyni, elitarne ciężkozbrojne oddziały, szybkie, odporne i zadające skuteczne ciosy. Jednak ich żywotność (zaledwie 50 HP, przy 200 smoka czy 100 feniksa) pozostawia sporo do życzenia.

darmo nie rozdaje). Każde miasto może zostać rozszerzone o liczne budowle – zarówno służące celom czysto wojennym (tworzenie nowych jednostek), jak i pomocnicze (tawerna, studnia, gildia magów, gildia złodziei).

Najważniejszym zadaniem gracza na pierwszym etapie jest jak najszybsze zdobycie funduszy oraz surowców (przez odkrycie kopalń lub skarbów). Wiąże się to, oczywiście, z penetracją świata gry. Zdarzyć się może, iż potwory – zamiast z nami walczyć – zechcą nam towarzyszyć. Zawsze natomiast znajdziemy sprzymierzeńców w chatach (chłopi, krasnoludy, gobliny lub łucznicy), namiotach rozbitych na pustyni (konni nomadzi), obozowiskach (złodzieje) lub po potarciu lampy Alladyna (geniusze). Takie wzmocnienie może czasem stać się kluczem do zwycięstwa.





Wpadamy w poślizg

Niestety, na świecie nie ma rzeczy prostych – wszelkie ważne miejsca są zwykle strzeżone przez hordy potworów. By zdobyć cenny artefakt czy uruchomić kopalnię, trzeba stoczyć zwycięską bitwę. Rozgrywa się ona na planszy widzianej z lotu ptaka, podobnie jak w Master of Magic, tyle że tu mamy znacznie mniejszy obszar. Wydajemy oddziałowi rozkazy, gdy nadejdzie jego kolej – nie istnieje możliwość „zaczekania" z wykonaniem ruchu, wojska wchodzą do walki w zależności od swej szybkości. Możemy zabawiać się magią (jeżeli bohater nauczył się zaklęć), ale czar rzuca się tylko raz w ciągu tury. Gdy w końcu poradzimy sobie z najbliższymi przeciwnikami, zdobędziemy cenne skarby i nieco rozbudujemy miasto – prędzej czy później nadejdzie chwila, kiedy staniemy twarzą w twarz z prawdziwym wrogiem.

Obijamy się o bandę

Do spotkania z graczami sterowanymi przez komputer dochodzi – w zależności od scenariusza – prawie natychmiast albo po pewnym czasie. W niektórych kampaniach dostajemy sporo czasu na wzmocnienie sił, ale wrogowie nie próżnują i również przygotowują się do konfrontacji. Zwykle są lepiej wyposażeni i liczniejsi, a kiedy w rozgrywce bierze udział czterech graczy trzeba pamiętać, że wszyscy zwrócą się przeciwko nam (chociaż walczą również ze sobą). Komputer będzie się starał przede wszystkim zdobyć nasze miasta. A taka strata może być nie do odrobienia.

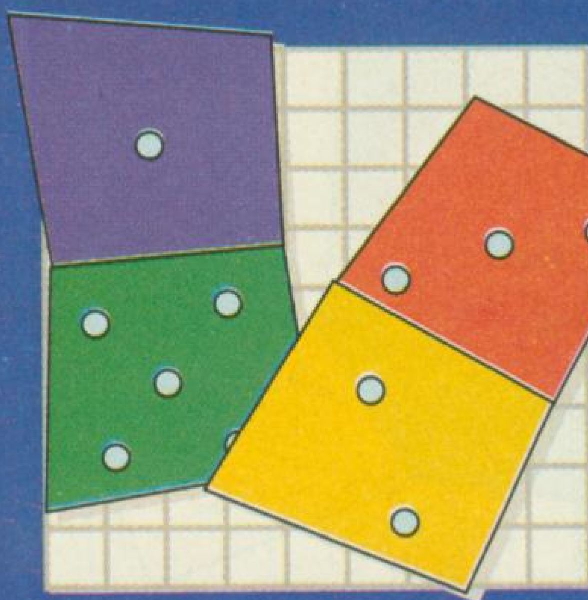
I znowu na prostej

Kiedy uznamy, iż dysponujemy wystarczająco silną armią, możemy się pokusić o zdobycie miast i zamków wroga (bądź neutralnych). Bitwa o miasto toczy się w sposób identyczny jak na otwartej przestrzeni, natomiast zdobycie zamku może stwarzać problemy. Co prawda zawsze otrzymujemy katapultę, ale rozbicie murów za jej pomocą trwa od jednej do kilku rund. Przez ten czas obrońcy mogą nas atakować z dystansu, poważne straty potrafi też zadać zamkowy garnizon, który co turę wystrzeliwuje jeden solidny pocisk.

Zdobycie miasta daje satysfakcję oraz liczne korzyści. Przede wszystkim miasto przynosi dochody (zwiększające się po zbudowaniu zamku), a poza tym można w nim werbować nowe armie – czasami zaraz za bramą czeka na nas liczna gromada najemników. Do tego w każdym mieście spotkamy się z nieco innym zestawem czarów (po wybudowaniu gildii magów, rzecz jasna). Niestety, istnieją miasta, w których nawet maksymalnie rozbudowana gildia (czwarty poziom) nie oferuje żadnych przyzwoitych zaklęć bojowych.

Wyprzedzamy!

Kiedy obrośniemy już w piórka przyjdzie czas na ostateczną rozprawę z wrogami. Ale nie każdy scenariusz można zakończyć zwycięstwem, eliminując wrogów. Na przykład trzecia misja kampanii



(patrz tabela) polega na odnalezieniu pewnego ukrytego artefaktu i nawet wyrżnięcie przeciwników w pień nie zapewni zwycięstwa. Ostatnie dni w niektórych scenariuszach są wyjątkowo trudne. Główny zamek wroga to miejsce pieczołowicie strzeżone i np. w misji szóstej (kampania) musiałem poradzić sobie z kilkudziesięcioma paladynami, wspieranymi przez kilkuset łuczników, ciężkozbrojnych kawalerzystów i pikinierów, a w misji siódmej – z pięćdziesięcioma smokami.

Na mecie

Po zwycięstwie mamy okazję wpisać się na listę najlepszych osiągnięć. Wynik ustalany jest w zależności od: poziomu trudności, poziomu inteligencji komputera i długości kampanii. Przyznam, że gry, gdzie można zapisać swój „high score", są dla mnie o wiele bardziej satysfakcjonujące od tych, gdzie takiej opcji nie przewidziano (jak np. Master of Magic).

Magia

Jednym z kluczy do sukcesu w grze jest magia. Każdy z bohaterów ma inne zdolności magiczne. Barbarzyńca i rycerz władają magią gorzej od czarodziejki i warlocka, czasem nawet trzeba im kupować księgę czarów w gildii – za to są lepsi w walce wręcz. Skuteczne stosowanie czarów pozwala wygrać bitwy, zdawałoby się, z góry przegrane. Umiejętności magiczne postaci określane są przez dwa współczynniki: SPELL POWER – to siła rzucanego zaklęcia (przy czarach zabierających HP; decyduje też o długości trwania czaru), KNOWLEDGE mówi o tym, ile czarów może zapamiętać bohater (kiedy limit się wyczerpie, musi wrócić do gildii i nauczyć się ich od nowa).

Działanie zaklęć wyjaśnione jest w programie, ale warto poznać parę szczegółów. Z grubsza czary możemy podzielić na:

Ofensywne

Fireball – trafia w najbliższe jednostki, a więc czasem też własne. Lightning Bolt – trafia w wybrany oddział. Meteor Swarm – silniejsza odmiana Fireballa. Storm i Armageddon – ranią wszystkie wojska na polu walki, również własne. Blind – oślepia i unieruchamia. Berzerker – oddział atakuje najbliższego sprzymierzeńca. Curse – powoduje utratę zdolności obronnych. Turn Undead – likwiduje duchy. Paralyze – unieruchomienie. Slow – zmniejszenie mobilności jednostki do 1 pola na turę.

Wspomagające

Między innymi, Bless – pomaga w ataku. Protection – pomaga w obronie. Haste – oddział zyskuje nadnaturalną szybkość. Antimagic – jednostka jest odporna na działanie wszelkich czarów.

Leczące

Na przykład Dispel Magic – przerywa działanie wszystkich czarów. Cure – likwiduje czar rzucony na daną jednostkę. Resurrect – wskrzesza zabitych żołnierzy.

Teleportacyjne

Teleport – jednostka może przenieść się w dowolny punkt na polu bitwy, doskonałe zaklęcie przy zdobywaniu zamków wroga. Dimension Door – bohater i jego wojska zyskują zdolność przeniesienia się w dowolny punkt w najbliższej okolicy. Town Gate – przenosi do najbliższego miasta. Summon Boat – przyzywa zostawioną przez sojuszniczy oddział łódź.

Informacyjne

Należą do nich wszystkie zaklęcia View..., dzięki którym możemy uzyskać informacje o bohaterach, kopalniach, surowcach, miastach, artefaktach czy zobaczyć mapę świata.

Miasto czarodziejki



Siedziba spritów, elfów, druidów, krasnoludów, jednorożców i feniksów. Sprity, słabiutkie stworzonka, w grupie potrafią jednak być niezwykle groźne. Krasnoludy są tak powolne, iż najczęściej nie zdążą wziąć udziału w bitwie, natomiast elfy to rewelacyjni łucznicy (dwa strzały na turę). Druidzi kapitalnie walczą z dystansu, wysyłając w kierunku wroga snop ognia. Jednorożce, dysponujące sporą siłą, potrafią dodatkowo oślepiać. Feniksy skutecznością przypominają smoki, lecz są od nich mniej odporne.

Rady Herosa

1. Od początku rozbudowuj miasto. Pamiętaj, że studnia zwiększa rozrodczość [?! – Alx], a tawerna dobrze działa na morale [Yeah!!! – Alx].
2. Szybko spenetruj najbliższe tereny. Jeśli jesteś za słaby, aby walczyć, zbieraj te skarby, które da się zdobyć bez walki.
3. Pamiętaj nie tylko o pieniądzach, ale i o surowcach. Bez nich nie postawisz ważniejszych budowli.
4. Ucz swych bohaterów czarów. Zaklęcia takie jak View Heroes czy View Towns pomogą zobaczyć, co dzieje się na jeszcze nie odkrytych terytoriach. Zaklęcie Dimension Door umożliwi omijanie wrogów lub przeszkód naturalnych (góry, rzeki).
5. Zwracaj uwagę na morale swych wojsk oraz współczynnik szczęścia. Armia o wysokim morale i dużym szczęściu jest w stanie pokonać nawet znacznie silniejszego wroga.
6. Szukaj miejsc, w których da się zwerbować najemników. Kilkudziesięciu wynajętych złodziei, goblinów czy nawet chłopów może znacznie ułatwić walkę w początkowej fazie gry.
7. Pamiętaj, że w czasie bitwy możesz rzucić tylko jeden czar na rundę.
8. Wykorzystaj fakt, iż wrodzy łucznicy (i w ogóle wojska walczące na dystans) nie są w stanie strzelać, jeżeli obok nich stoi Twój oddział (w ten sposób można zablokować nawet trzy grupy łuczników – doskonale to robią wojska latające).
9. Obserwuj, w jakiej kolejności „wchodzą" do bitwy poszczególne oddziały i wyciągnij z tego wnioski.
10. Zauważ, że oddziały wroga czasem blokują się wzajemnie i nie są w stanie uczestniczyć w walce (zwłaszcza podczas bitwy na terenie zamku).
11. Oglądając obeliski odkrywasz mapę wskazującą miejsce ukrycia wyjątkowo cennego artefaktu. Wyślij tam bohatera i każ mu kopać.
12. A porada końcowa brzmi tak: kilkunastu smokom nikt nie sprosta (przynajmniej w większości wypadków). I nie tylko dlatego, że są silne, ale też całkowicie odporne na jakąkolwiek magię.

HEROES OF MIGHT & MAGIC
New World Computing 1995
Strategiczna-RPG
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	100%
Ogółem	95%

Miasto barbarzyńcy



Powołać tu możesz pod broń gobliny, orki, ogry, trolle, wilki i cyklopów. Gobliny stanowią słabą, ale w miarę szybką piechotę, orki to kusznicy – jednak znacznie ustępują elfom. Ogry to silni i powolni olbrzymi. Z wojsk dostępnych od początku najbardziej interesujące są wilki – dość szybkie, a poza tym mogą atakować dwa razy w ciągu jednej tury. Trolle to wojska przeznaczone przede wszystkim do walki na dystans, gdyż ciskają głazami. Cyklopi, najlepsze jednostki miasta barbarzyńcy, wypuszczają z oka zabójczy promień.

Systemowi magicznemu stosowanemu w HoM&M można zarzucić dwie rzeczy. Po pierwsze – jest jednak trochę za ubogi, po drugie – momentami nielogiczny. Trzeba jednak przyznać, iż przeciwnicy sterowani przez komputer stosują czary całkiem zgrabnie i nie ma tu mowy o debilizmie rodem z Master of Magic.

Zaczynamy kopać

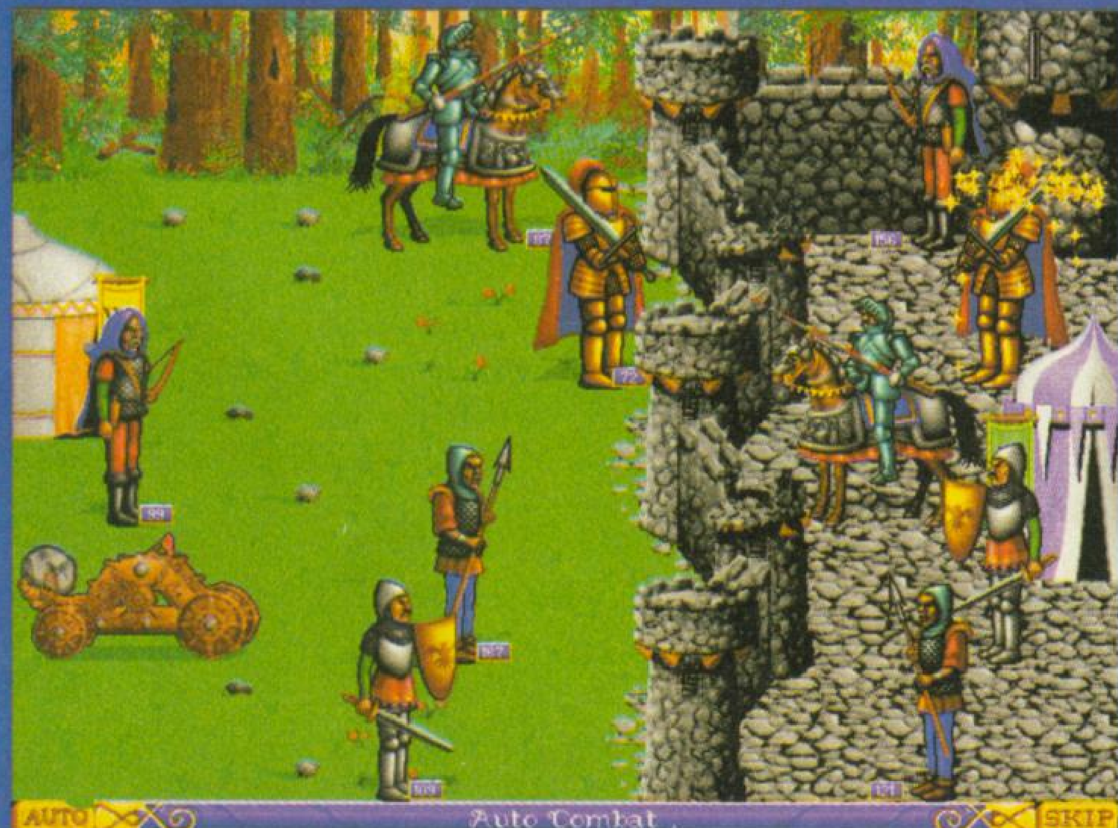
HoM&M nie jest niestety grą bez wad (zresztą któż obok niżej podpisanego i Alexa jest ich pozbawiony?) [Czy to się nazywa towarzystwo wzajemnej adoracji? – Alx.] Przede wszystkim, małe pole bitwy uniemożliwia skomplikowane manewry strategiczne. Po drugie, oddziały w czasie walki nie mogą poruszać się na ukos, a tylko ruchem wieży szachowej! I to jest już skandal. Po trzecie nie można rozdzielić armii tego samego rodzaju między dwóch bohaterów czy bohatera i garnizon. Często jest to bardzo niewygodne, a przede wszystkim szalenie nielogiczne. Po czwarte, brak w grze generatora scenariuszy losowych, nie mówiąc już o edytorze scenariuszy. Jak znam życie, to niedługo się ukaże, tylko trzeba będzie za niego dodatkowo zapłacić.

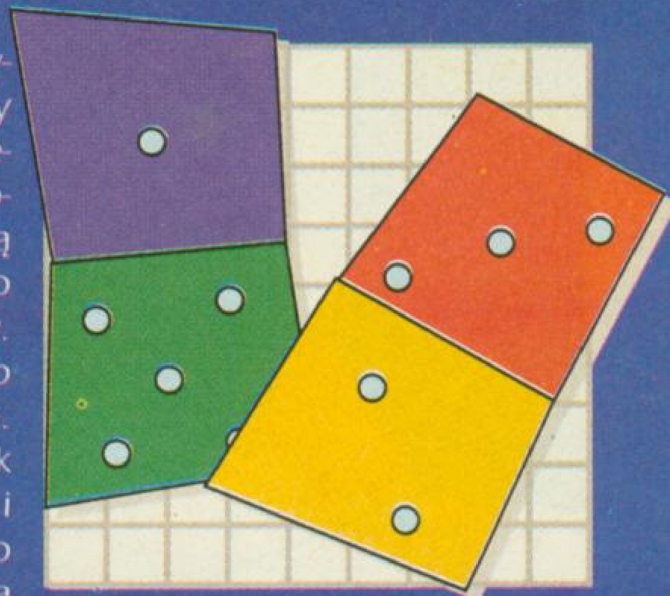
Kończymy pieszczotami

Nowy produkt firmy New World Computing zachwyca bajeczną, drobiazgową grafiką (Alex rzekłby „barokową"), wręcz przeładowaną szczegółami i szczególikami. Równie sympatyczny jest dźwięk – szmer wody (zwłaszcza w okolicach młyna), odgłosy uderzeń i kroków, jęki trafionych wrogów. Ale, poza tym, że ma wyjątkowo nastrojową szatę graficzno-muzyczną, gra jest przede wszystkim interesująca. Komputerowy przeciwnik to nie matołek, ma niezgorszy łeb i dobrze wie, jak zrobić nam kuku. Bitwy wymagają dobrej taktyki – odpowiedniego zgrania ruchów, ataków i czarów.

Heroes of Might & Magic to gra naprawdę warta polecenia. Zarówno miłośnikom strategii, jak i gier RPG. Zaawansowanym i początkującym. Ostatnio rzadko się zdarzało, aby praca nad grą sprawiła mi tyle przyjemności, co w tym wypadku. Nie bądź więc gorszy! I ty zostań bohaterem świata Mocy i Magii.

Jacek Piekara





Jak wygrać kampanię

Misja pierwsza
Zwycięża ten, kto zdobędzie strzeżone przez smoka miasto Gateway. Nie staraj się pokonać rywali, tylko jak najszybciej atakuj miasto (na początku drugiego tygodnia powinno się to powieść).

Misja druga
Należy wyrżnąć wszystkich wrogów. Korzystaj z teleportów i uważaj na statki, którymi przeciwnicy będą transportować swoje wojska.

Misja trzecia
Musisz znaleźć ukryty artefakt. Mapę uzyskasz, oglądając wszystkie obeliski, ale już dotarcie do kilku powinno dać ogólne pojęcie o miejscu ukrycia. Pokonanie przeciwników nie jest konieczne.

Misja czwarta
Prosty scenariusz. Zabij wrogów i zdobądź ich zamki.

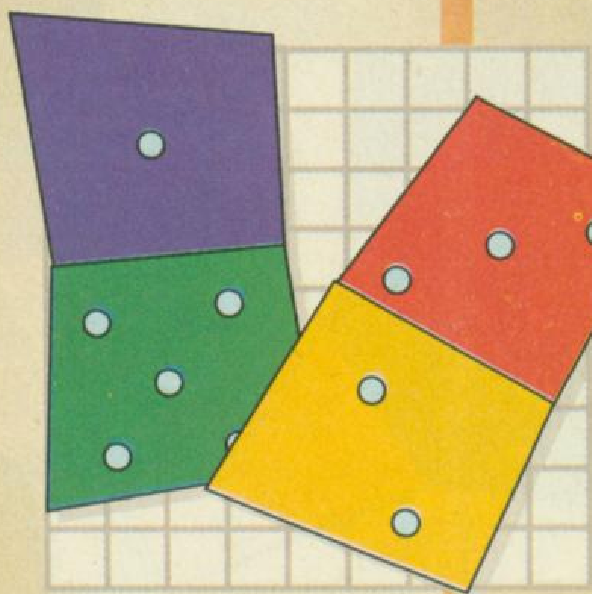
Misja piąta
Za wielką rzeką leżą włości lorda Ironfista. Na swoich terytoriach jesteś w miarę bezpieczny. Przeciwnik poprowadzi atak z jedynego miasta, w którym może budować statki (wschód) oraz poprzez teleport na zachodzie. Przede wszystkim postaraj się zająć miasto portowe (pokonaj desant, zabierz statek i zaatakuj). Lord Ironfist ma bardzo silną armię, więc musisz być dobrze przygotowany, gdy organizujesz inwazję.

Misja szósta
Włości Lorda Slayera leżą na północ od wielkiej pustyni. Bądź przygotowany na atak jego oddziałów. W zwycięstwie może pomóc zwerbowanie geniuszy z Lamp Alladyna (na pustyni u podnóża gór).

Misja siódma
Aby dostać się na terytorium wroga należy przebyć Labirynt Minotaura (rzeczywiście skomplikowany). Na swoich terenach nie będziesz atakowany. Umiejętnie stosuj czar Dimension Door i przygotuj się na to, że wróg jest naprawdę bardzo silny.

Misja ósma
Zwycięży ten, kto zdobędzie Twierdzę Smoków na centralnej wyspie. Strzeże jej 20 smoków (5 grup po cztery smoki). Aby odnieść końcowy sukces wystarczy opanować twierdzę – nie musisz pokonać wszystkich wrogów.

Kampanię w Heroes of Might and Magic udało mi się zakończyć z dość zabawnym rezultatem 666 punktów (naprawdę!). Ale z pewnością da się osiągnąć wynik dużo lepszy (mnóstwo czasu zmarnowałem na szukanie artefaktu w trzeciej misji). Zaznaczam, że wybrałem postać królowej Lamandy (elfy). Niektóre kampanie dla innych postaci mogą się nieco różnić.



MECHANICZNI WOJOWNICY

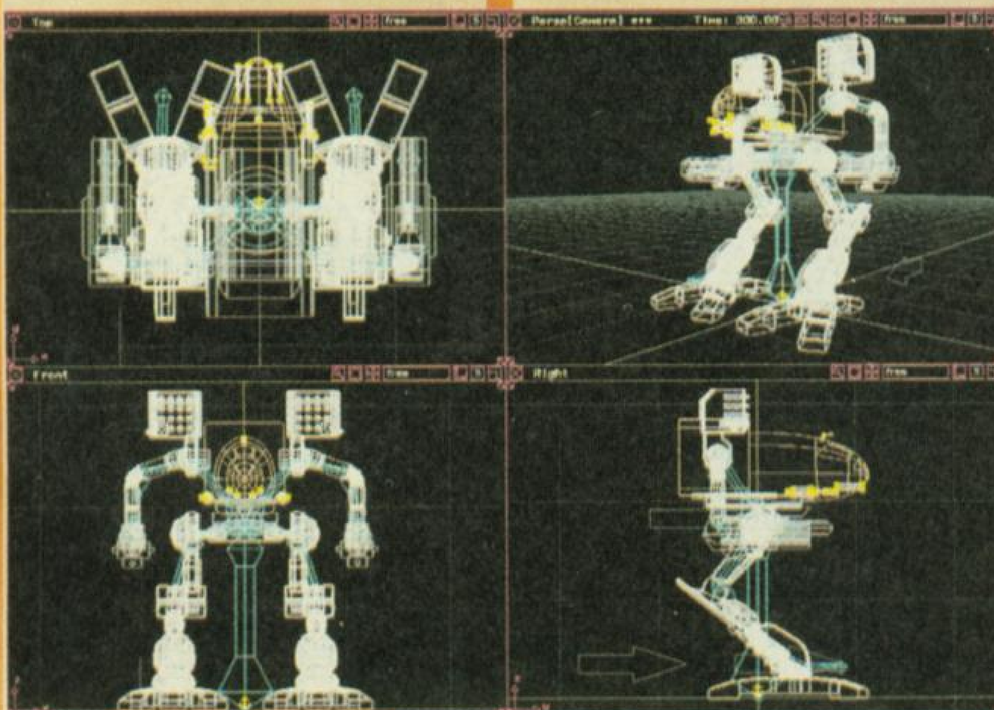
JEST ROK 3057. TRWA WIELKA WOJNA. ZWYCIĘSTWO JEST CZYMŚ TYMCZASOWYM, UMOWNYM. PRZERWA W WALCE TO TYLKO SYGNAŁ DO ZMIANY CELU I PRZEŁADOWANIA BRONI. MECHANICZNI WOJOWNICY NIE ZNAJĄ POJĘCIA „ZAWIESZENIE OGNIA".

Nowością na rynku gier pecetowych jest MechWarrior 2, napisany przez Fasa Corporation, a rozprowadzany przez Activision. To kolejna po Metaltech gra, która przewiduje najczarniejszy z możliwych scenariusz przyszłości ludzkości – wielką, międzyplanetarną WOJNĘ...

Cały pomysł oparto na powieści Roberta Thurstona „Legend of the Jade Phoenix". Głównymi aktorami są potężne dwunożne maszyny, osiągające prędkość 180 km/h i przenoszące całe arsenały rozmaitych środków unicestwiania przeciwnika. W kabinach tych cudów techniki zasiadają ludzie tacy jak TY i JA. Najlepsi z najlepszych. Tylko tacy są w stanie przeżyć więcej niż jedno mordercze starcie. Wszyscy słabsi giną! Naturalne prawo selekcji przybrało potworne oblicze... Ludzie walczą ze sobą podzieleni na klany. Masz szansę zostać wojownikiem jednego z dwóch klanów: Jade Falcon Clan i Wolf Clan. Skupiają one śmiertelnych wrogów i tylko od Ciebie zależy, po której stronie się opowiesz.

A więc do dzieła! Po wspięciu się piramidą schodów i przejściu paru metrów specjalną platformą, zasiadasz w kabinie swojego MechWarriora. Parę przełączników i HUD ożywa. BattleMech (tak nazywane są maszyny, na jakich walczysz) nie ma tradycyjnych wskaźników i monitorów jak starożytne, prawie pięćsetletnie Colossusy. Wszystkie informacje wyświetlane są na szybie hełmu.

Przyjemnym damskim głosem BattleMech zgłasza gotowość bojową. Od tej pory ten głos będzie Ci towarzyszył oznajmiając o uszkodzeniach, włączeniu jakiegoś systemu BattleMecha czy kończącej się amunicji. Słuchaj go uważnie! Ma to kolosalne znaczenie w walce.



Tak powstawało intro

Po wypełnieniu procedury startowej ruszasz do boju, patrząc na świat z wysokości dziesięciu metrów. Miarowe kroki Twego BattleMecha uspokajają. „Życie stało się prostsze!"

Park maszynowy

Maszyny, na jakich przyszło Ci walczyć, godne są swej nazwy. Ci mechaniczni wojownicy są szybsi, zwrotniejsi, lepiej uzbrojeni i opancerzeni niż jakikolwiek dwudziestowieczny czołg. Są to niekwestionowani królowie destrukcji. Każdy z nich zasilany jest niemal niewyczerpanym potokiem energii przez mały, magnetohydrodynamiczny reaktor jądrowy.

Maszyny te wykorzystywane są w każdym klimacie, od spalonych słońcem pustyń, po krainy wiecznie skute lodem. Poza tym potrafią coś, czego nie były w stanie dokonać maszyny rodem z Metaltecha – pokonywać wzniesienia i włazić na pochyłości. Nie musisz już obchodzić gór. Pakujesz się w poprzek i potem zeskakujesz niżej. Efekt na ekranie jest „superrealistyczny" – powoli odchylasz się od pionu i nagle, po gwałtownym przyziemieniu, obraz wraca do normy. Niestety, przeciwnicy po odstrzeleniu nogi stoją dalej (wbrew prawom fizyki) i odgryzają się aż do końca.

Konstrukcję Mechów opracowali terrańscy inżynierowie i oni też rozpoczęli produkcję. Jako pilot tych cudów techniki będziesz mógł używać następujących typów:

Direwolf – masa 100 ton, prędkość maksymalna 54 km/h. Potężnie uzbrojony, wchodzi w skład wyposażenia Jade Falcon Clan i Wolf Clan.

Firemoth – 20 ton, 162 km/h. Pojazd rozpoznawczy, lekki.

Gargoyle – 80 ton, 86,4 km/h, standardowy. JF Clan.

Hellbringer – 20 ton, 86,4 km/h. JF Clan. Specjalny „Anty– BattleMech".

Jenner – 35 ton, 151,2 km/h. Może wykonać 210-metrowy skok. Jeden z najszybszych i najzwrotniejszych BattleMechów.

Kitfox – 30 ton, 97,2 km/h. JF Clan i Wolf Clan. Słabiutki.

Maddog – godny swej nazwy. 60 ton stali porusza-


Ci ludzie zrobili MechWarriora 2

jącej się z prędkością do 86,4 km/h. Zabiera 2 zasobniki rakiet. JF Clan i Wolf Clan.

Marauder – 85 ton, 64,8 km/h. Z tych cięższych.

Nova – 50 ton, 86,4 km/h. Może wykonać 150--metrowy skok. Ma aż dwanaście laserów, jednak ich jednoczesne salwy wytwarzają potworne dawki ciepła „podgrzewającego" tyłek pilotowi. JF Clan.

Rifleman – 65 ton, 54 km/h. Może skoczyć na 90 metrów. Specjalna budowa predestynuje go do walki przeciwlotniczej.

Stormcrow – 55 ton, 97,2 km/h. Duża ilość uzbrojenia czyni go groźnym. JF Clan i Wolf Clan.

Summoner – 70 ton, 86,4 km/h. Może wykonać 150-metrowy skok. Wyższy o metr od innych BattleMechów. JF Clan i Wolf Clan.

Timberwolf – 75 ton, 86,4 km/h. JF Clan i Wolf Clan. Można go obejrzeć dokładnie w intro.

Warhawk – 85 ton, 64,8 km/h. Wolf Clan. Prawdziwy niszczyciel słabszych BattleMechów.



Warhammer – 80 ton, 64,8 km/h. Najlepsza kombinacja siły ognia i szybkości.

Moim ulubionym BattleMechem jest Maddog – dość szybki i zabierający sporo rakiet. Pamiętaj, że choć Mechy to maszyny o zaawansowanej technologii, nie są niezniszczalne – gdy zahaczysz wystającą częścią Mecha np. o fragment bazy, ta część (np. laser, czy wyrzutnia rakiet) już tam zostanie. Podobnie kończą się zderzenia z innymi BattleMechami.



Scenariusze

Trials of Grievance – to czysta akcja. Wybierasz sobie Klan, trzy BattleMechy, trzech przeciwników, z którymi będziesz walczyć i planetę, na której chcesz udowodnić swe mistrzostwo. Po komunikacie „Enemy power detected" pojawiają się trzy Mechy nastawione bynajmniej nie przyjacielsko. Teraz musisz walić ile wlezie, aż usłyszysz po raz trzeci „Enemy Mech destroyed". Po chwili znów zaatakuje trzech wrogów. Zniszczyć! Po kilku takich cyklach otrzymasz upragniony komunikat „Mission succesful". Uprzedzam – przejście bez włączonej nieśmiertelności jest prawie niemożliwe!

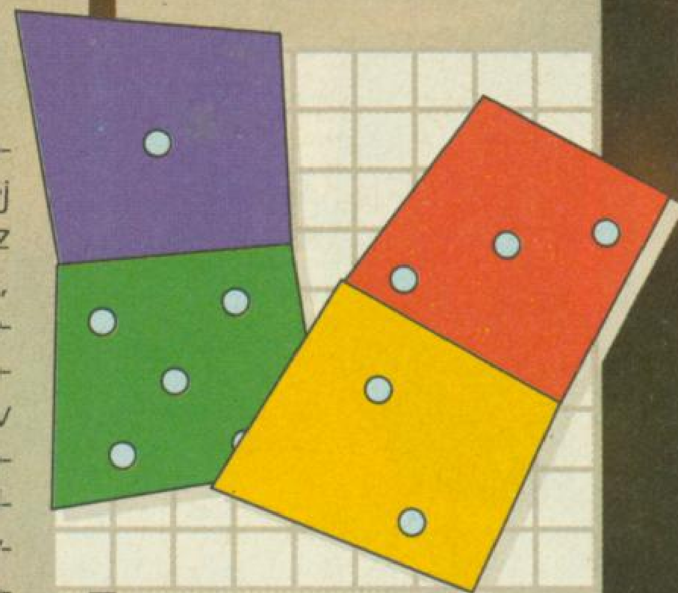
Jade Falcon Clan – „We are Crusaders", oto motto klanu Jade Falcon.

Wolf Clan – ich zawołanie brzmi „We are children on Terra". Po wygranej rywalizacji z Wolves Clan stali się jedynymi władcami Terry. Teraz muszą stanąć do walki w obronie rodzinnego gniazda.

Sytuacja wygląda następująco: klan Jade Falcon opanowuje wszechświat, a Wilki bronią się przed nim. Możesz stanąć po dowolnej stronie.

Walka

Pierwsza zasada: kto pierwszy naciśnie spust, ten żyje dalej. Jak ognia należy unikać wrogich Mechów strzelających rakietami – brać je w pierwszej kolejności na warsztat, bo żaden laser



nie wyrządzi Ci tylu szkód, co salwa rakiet. Musisz je unieszkodliwić od razu – inaczej Adios Amigo!

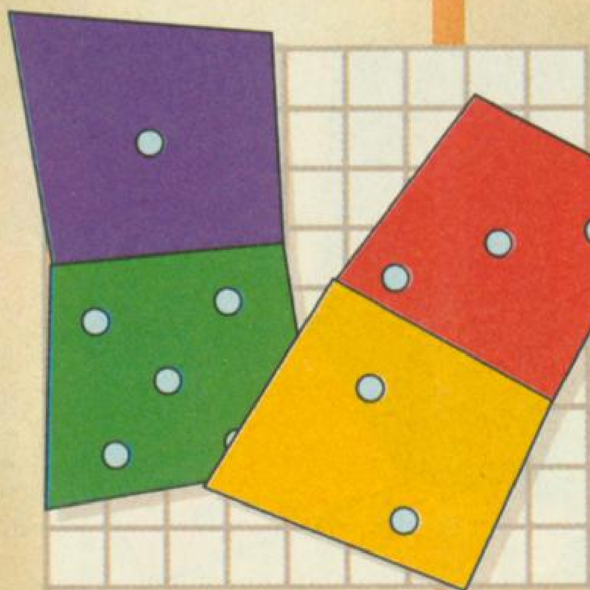
Jak zwykle komunikat „Enemy power detected" informuje Cię o bliskości wroga. Krótka potyczka i ruszasz dalej, chyba że nie Ty jesteś zwycięzcą... Uważaj w czasie walki! Wrogowie są dosyć inteligentni – próbują dopaść Cię od tyłu (Fuj! Co za zwyczaje!) – tam masz najsłabszy pancerz. Poza tym walą z najcięższej broni. Najpierw eliminuj BattleMechy strzelające rakietami. Przeciwnicy, którzy mogą wykonywać skoki, często to wykorzystują. Potrafią błyskawicznie zmieniać pozycję, choć podczas lotu w Twoim kierunku są łatwym celem – rakietami w nich!

Broń

W grze występują cztery główne rodzaje uzbrojenia: lasery, działa plazmowe, działka „tradycyjne" i rakiety. Stwierdziłem, że najlepszym uzbrojeniem są: po pierwsze rakiety, po drugie rakiety i po trzecie działa plazmowe – to te niebieskie kule. Lasery to shit! Natomiast zadziwia skuteczność „wolnostrzelnych" działek: dłuższa seria poważnie uszkadza wroga.

Mała klawiszologia

+/– – przepustnica, podobnie jak klawisze 1...0.
' – wsteczny.
Spacja – strzał, puszczenie spacji oznacza zmianę broni. Przytrzymanie powoduje ogień ciągły z aktywnej broni.
Kursory – lewo i prawo; podnoszenie i opuszczanie celownika.
Kursory + Ctrl – rozglądanie się po kabinie.
<,>– obrót kabiny i uzbrojenia względem „nóg" Mecha.
? – centrowanie celownika.

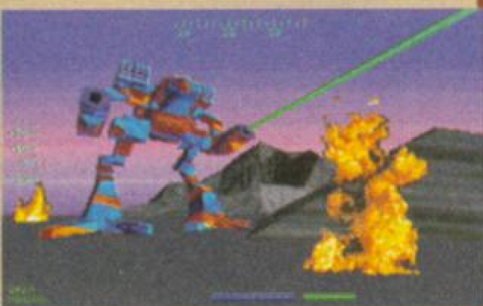


Rakiety dzielą się na LRM – dalekiego zasięgu i SRM – krótkiego zasięgu. Te pierwsze są lepsze. Strzelasz seriami po dziesięć sztuk (!!!) – stąd ta gigantyczna skuteczność. Niestety, rakiet masz ograniczoną liczbę.

Lasery mogą być lekkie, średnie lub ciężkie – różnią się czasem ładowania po strzale, szybkością przegrzewania i efektywnością. Najlepszego brak. Jedyną ich zaletą jest możliwość niszczenia instalacji naziemnych, np. fabryk, na które szkoda broni „reglamentowanej" – rakiet czy amunicji do działek. I pamiętaj: już sam napęd BattleMecha produkuje dużo ciepła. Nie ma to wielkiego znaczenia na planetach skutych lodem, ale na gorących pustyniach wskaźnik temperatury szybko wchodzi na czerwone pole. Ciągły ogień z lasera powoduje szybkie przegrzanie się maszyny. Gdy temperatura przekroczy wartość krytyczną, wszystkie systemy Mecha wyłączają się i musisz czekać, aż ostygniesz. Uważaj, żeby nie przytrafiło Ci się to w ogniu walki... Następstwa są katastrofalne.

Trening

Po zapoznaniu się z bronią i taktyką walki przychodzi czas na sprawdzian praktyczny. Wybierając tę opcję nie masz możliwości wybrania sobie maszyny. Program przydziela Ci BattleMecha i określoną konfigurację uzbrojenia. W każdej misji treningowej będzie Ci towarzyszył instruktor, ale nie próbuj go przysmażać bez włączonej nieśmiertelności – jest znacznie lepiej uzbrojony od Ciebie. Masz do wyboru kilka rodzajów treningu i radzę Ci skorzystać ze wszystkich, inaczej czeka Cię klęska na prawdziwym polu walki. Oto one:



Nav Computer – ruszasz za instruktorem, a gdy ten się zatrzyma, słuchaj uważnie. Musisz przejść przez poszczególne waypointy i wrócić do bazy. Bułka z masłem. Misja przydatna dla świeżo upieczonych pilotów. Masz czas, aby zapoznać się ze swoim pojazdem.



Mech Handling – na rozkaz ustawiasz się między dwiema chorągiewkami i ruszasz w kierunku wskazanego waypointu. Uwaga – to misja na czas!



Weapons Usage – masz trzy grupy celów do rozwalenia. Po pierwsze, nieruchome tarcze. Podchodzisz blisko i po prostu rozstrzeliwujesz je. Druga grupa jest dużo trudniejsza do rozwalenia, gdyż każdy cel wykonuje nieskoordynowane ruchy we wszystkich kierunkach. Trzeba być szybkim. Trzecie zadanie jest najtrudniejsze. Ustawiasz się między chorągiewkami, a przed sobą, po lewej i prawej, masz dwa rzędy celów. Na rozkaz ruszasz do przodu. Jest to zadanie na czas (którego masz mało).

Hunting – to polowanie na zająca. Musisz udać się w kierunku zabudowań, znaleźć i zniszczyć bezbronnego BattleMecha. Proste zadanie. Najszybciej wykończysz go ogniem ciągłym z działka.



Inspection – wyprawa z instruktorem do punktu Alpha. Tam rozdzielacie się i ruszasz do punktu Beta w celu rozpoznania zabudowań. W połowie drogi Twój „zapominalski" instruktor poinformuje Cię, że system obronny jest aktywny. Nie jest to miła wiadomość, zważywszy, że nie masz uzbrojenia – pozostaje gaz do dechy i uniki.



<u>Trial</u> – ostatnia misja, choć trudno nazwać ją treningową. Zmierzysz się w niej z weteranem – prawdziwym MechWarriorem. Jeśli wygrasz, klan powita Cię z radością, jako wartościowego członka. Jeśli przegrasz... Po prostu nie byłeś na tyle dobry, żeby należeć do elitarnej kasty Mechanicznych Wojowników. Mój sposób na misję: po wykryciu wroga zbliż się nieco i zatrzymaj ok. sześćset metrów od niego. On również Cię zauważy i rozpocznie akcję zaczepną. Ruszy w Twoim kierunku, ale będzie musiał obejść zabudowania. Gdy tylko wyskoczy zza rogu – wal ze wszystkiego, co masz na pokładzie. Mnie do zwycięstwa wystarczyły trzy celne serie rakiet plus kilka salw z działek. Jeśli wygrałeś – moje gratulacje, MechWarrior. Teraz możesz ruszyć na prawdziwe misje, a są one, powiadam, dużo trudniejsze....

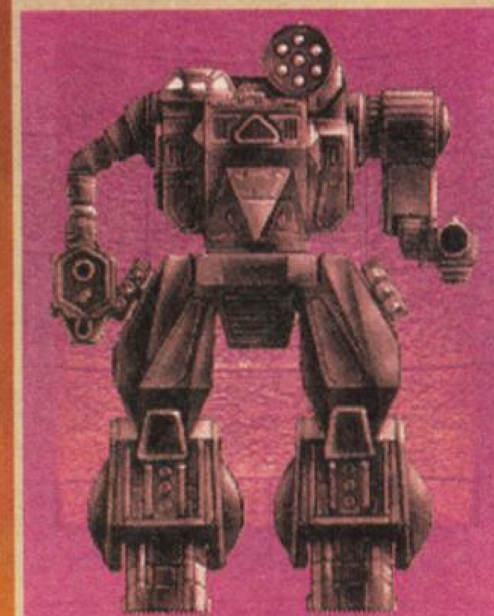




Grafika, muzyka, etc.

Intro jest kilkuminutowym filmem, z doskonałym podkładem dźwiękowym. Pod względem jakościowym można je porównać ze wstępem do Tower Assault CD i do Lost Eden. Coś pięknego. Do tego dochodzą jeszcze dwa filmy poprzedzające scenariusze (Wolf Clan i Jade Falcon Clan) i mnóstwo doskonałej grafiki w wyso-







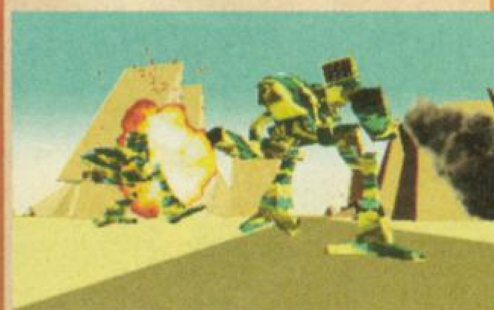






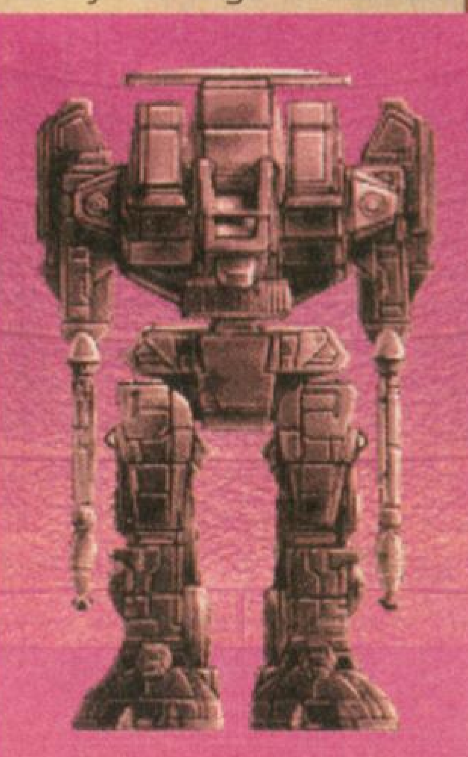
kiej rozdzielczości. Graficzny wystrój misji nie dorównuje „dodatkom". Po prostu teksturowana wektorówka. Za to MechWarrior wspaniale, najlepiej ze wszystkich gier, jakie widziałem, pokazuje płomienie i dymy pożarów. Wprost genialnie odwzorowany jest ruch „kończyn" BattleMecha. Natomiast zwraca uwagę (i zastanawia) brak cienia rzucanego przez maszyny.

Zaletą tej gry (w stosunku do Metaltecha) jest obsługa wysokich rozdzielczości: 640×480 i 1024×768! To jest COŚ przez duże C.



Niestety, na 486DX2/66 skoki animacji nawet przy średniej rozdzielczości skutecznie uniemożliwiają grę.

Muzyka i dźwięk czytane są na bieżąco z krążka, brak jakichkolwiek „napisów" na ekranie. Musisz znać angielski, aby zrozumieć np. co mówi do Ciebie instruktor. Ale w epoce multimediów nie ma lekko, a ta gra jest w pełni multimedialna! Wspaniała muzyka podkreśla grozę sytuacji i zagęszcza atmosferę – TO TRZEBA USŁYSZEĆ, aby zrozumieć co mam na myśli. Jeśli dodamy do tego możliwość obsługi hełmu VR – otrzymujemy jeden z najlepszych produktów w historii gier!



Podsumowanie

Niestety wymagania programu są zaiste zabójcze dla większości graczy: 486DX i 8 MB RAM! Do tego CD-ROM o co najmniej podwójnej prędkości i dobra karta dźwiękowa – ale nawet na moim napędzie „quad speed" często trzeba czekać na załadowanie da-



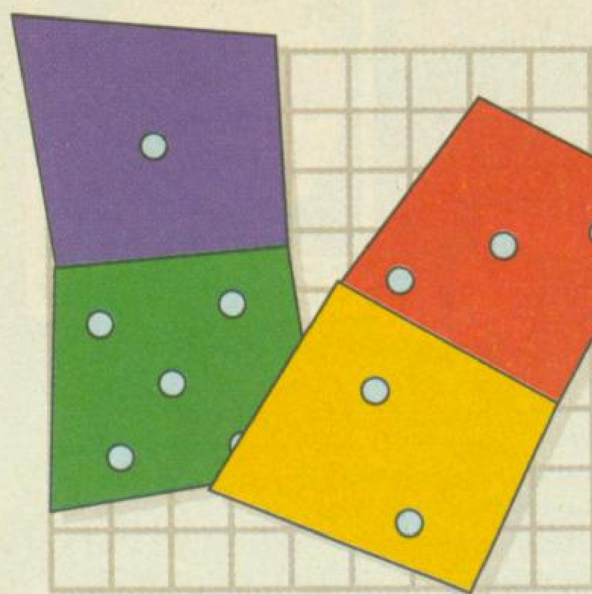
nych... Chyba że poświęcisz 100 MB twardziela na pełną instalację zalecaną przez autorów. Ja poprzestałem na wersji mikro: drobne 30 mega. Jest to cena, jaką się płaci za wszystkie graficzne i dźwiękowe fajerwerki. Poza tym, mniejszy niż w Metaltechu akcent postawiono na stronę symulacyjną gry. Program bardziej cieszy oko i ucho niż umysł. Liczy się ten, kto pierwszy naciśnie spust i tylko czasami przydaje się odrobina pomyślunku. Chwała zwycięzcom! Ale, powiadam, warto spełnić te wygórowane wymagania i ZAGRAĆ. Na pewno nie będziesz żałował!

Mech Killer



MECHWARRIOR 2
Activision/Fasa Corp. 1995
Zręcznościowo-symul.
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	100%
Grywalność	90%
Pomysł	80%
Ogółem	95%



MORTAL KOMBAT 3

SZKOŁA PRZETRAWIANIA IM. JEDYNEGO, WSPANIAŁEGO, ZNAKOMITEGO ETC., ETC.

Napisanie wszystkiego o kolejnym cudownym dziecku firm Midway, Akklaim, GT Interactive, Williams i Sculptured Software (jak widać także ten sukces ma wielu ojców...) wymagałoby poświęcenia tej grze wiele miejsca, zbyt wiele, jak na trzeszczący w szwach od natłoku materiałów numer Gamblera. Tak więc już w drugim odcinku atakujemy Mortalowo Kombatancką problematykę. Po liście tajnych ciosów, podanej w poprzednim numerze, czas na przemyślenia, fabułki, tajne kody i inne „duperały", jak mawiał jeden mechanik, co mi przez trzy miesiące samochód naprawiał.

Kilka spostrzeżeń

Wykonanie MK3 jest znakomite. Wszystkie zmiany są na lepsze, tak te dotyczące oprawy gry, jak i meritum.

Jeśli chodzi o tę pierwszą – grafika jest znacznie ładniejsza, choć nieco przearanżowana, postacie są mniej komiksowo–demoniczne, a bardziej naturalne. Krwi nie ma więcej niż w MK2, choć oczywiście amatorzy brutalności znajdą tu coś dla siebie (szczególnie Animalities). Odgłosy są bardziej naturalistyczne i znacznie lepszej jakości, zdecydowanie poprawiono obsługę kart muzycznych, co było bolączką w MK2 (szczególnie posiadacze GUS-ów pamiętają półsekundowe przerwy w grze na doładowanie nowych dźwięków).



Od strony technicznej mamy prawdziwą rewolucję, jaką jest 7 (siedem!) niezależnych planów tła, coś, co dotychczas było dla PC niedostępne. W podobnych kategoriach należy traktować fakt, że każda postać zajmuje tylko 1 MB pamięci, co pozwala MK3 działać także na komputerach z 4 MB (choć trzeba się liczyć z przerwami, gdy Shang Tsung przemienia się w inne postacie). Warto też zaznaczyć, że grafika (poza samą walką, niestety) została zrealizowana w podwyższonej rozdzielczości 320×240. Pojawiła się także możliwość gry w sieci. Na koniec trzeba wyraźnie powiedzieć, że mimo tych wszystkich zmian MK3 działa płynniej i szybciej od poprzednika!





Jednak najważniejsze są zmiany merytoryczne. To dopiero jest nawalanka, bijąca na głowę nawet Super Street Fighter 2 Turbo. Przede wszystkim – wreszcie pojawiły się combosy! Powiadam Wam, wykonanie siedmiokrotnego combo sprawia niebywałą satysfakcję (znacznie większą niż najbardziej nawet skomplikowane Fatality), a jak wygląda (i jaki ma efekt)! Nie liczcie jednak na łatwą zdobycz – przeciwnicy stali się inteligentni i szybcy. Cały czas atakują i wreszcie nauczyli się walczyć w powietrzu. Nawet na najłatwiejszym poziomie komputer jest niebezpiecznym i wymagającym uwagi przeciwnikiem.







Warto wspomnieć o ciekawej opcji pojedynku drużynowego – wybiera się kilku zawodników, komputer losowo dobiera sobie innych i walczycie – na miejsce pokonanych wskakują następni (trochę to przypomina Endurance z Mortal Kombat).



Mówiąc krótko – olbrzymi krok do przodu i to bez odbiegania od schematu leżącego u podstaw całej serii.

Fabuła

Przytaczam, bo interesująca. Oto Shao Kahn, zły bóg Zewnętrznego Świata (Outerworld), wraz ze swymi sługami walczył w kolejnych turniejach Mortal Kombat z wiernymi synami Ziemi. Zło zwyciężyło dziewięć razy – jednak dziesiąty, decydujący o panowaniu Khana na Ziemi pojedynek wygrali „nasi chłopcy" (a konkretnie Liu Kang) prowadzeni przez boga piorunów – Raydena (działo się to w MK). Khan wkurzył się potężnie, tym bardziej że następny pojedynek, toczący się już w Zewnętrznym Świecie

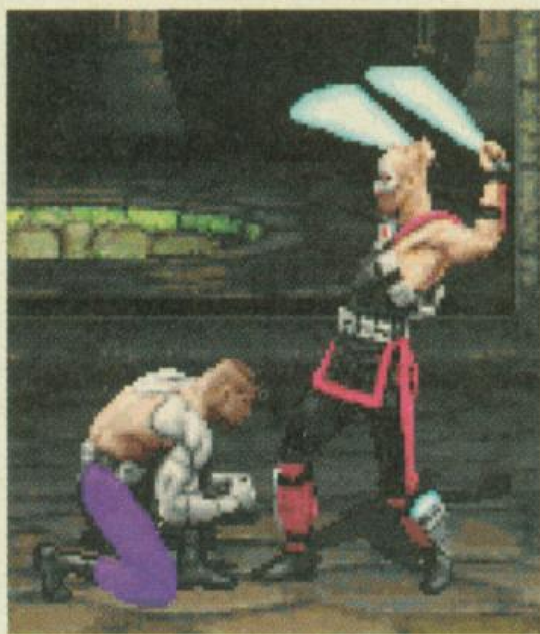




Magiczne parametry

Uruchom grę z którymś z poniższych parametrów. Efekty są ciekawe.

MK3 033564
MK3 0666 [możesz grać jako Smoke]
MK3 1995 [niewidzialni wojownicy]
MK3 8000 [tryb turbo]
MK3 9966 [walka na „zawiniętym" ekranie]

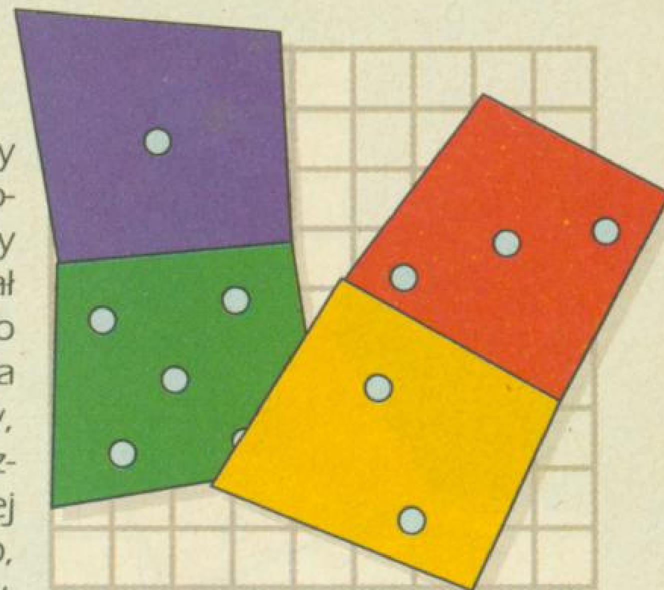








(MK2), też przegrał, tym razem z Kung Lao. Oczywiście, nie skończyło się na tym. Kahn użył bowiem swej „Wunderwaffe". Jest nią Sindel, eks–królowa Zewnętrznego Świata, przedwcześnie zmarła. Dzięki zabiegom Shang Tsunga i innych magów okazało się, że Sindel może zmartwychwstać i to od razu na Ziemi, otwierając jednocześnie przejście z Zewnętrznego Świata. Tę okazję wykorzystał Shao Kahn. Inwazja niemal się udała, Kahn zawładnął duszami wszystkich ludzi, a przy okazji zabił kilku uczestników poprzednich turniejów (należy podejrzewać, że taki los spotkał m.in. Scorpiona i Johnny'ego Kage'a). Jednak nadal pozostała grupka dobrych bohaterów, którzy przeniesieni do Zewnętrznego Świata walczą o los całej Ziemi. Są to: Sonya, Jax, Sub Zero, Stryker, Liu Kang, Kung Lao, Cyrax, Sektor, Smoke, Kabal i Nightwolf. Pozostali, to przedstawiciele Zewnętrznego Świata. Oczywiście, fakt walki o wspólną sprawę nie przeszkadza sojusznikom tłuc się nawzajem po buziach i pozbawiać życia.



A nie mówiłem, że to w miarę ciekawa fabułka? Przy tym wszystkim zauważcie, że całe to gadanie o wspólnej sprawie i walce dobra ze złem pojawia się dopiero teraz, wyraźnie pod wpływem filmu (podejrzewam, że opisana wyżej opcja pojedynku też jest inspirowana właśnie filmem).

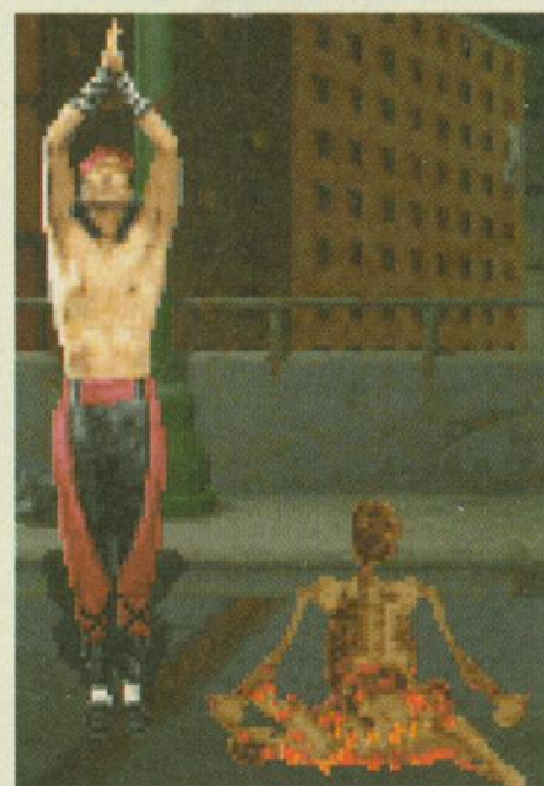
Na koniec – friendship

Mortal Kombat 3 już odniosła sukces, a odniesie jeszcze większy – i bardzo dobrze. Nie jest to bowiem produkcja, która żeruje na magii tytułu i kampanii reklamowej. Przeciwnie, MK3 broni się sam, i gdyby nazywał się zupełnie inaczej i powstał w nieznanej firmie, i tak byłby hitem. To wręcz akademicki przykład genialnej roboty, tak od strony oprawy, jak i wartości merytorycznych. Oby pojawiało się więcej takich programów. Grajcie.

Alex









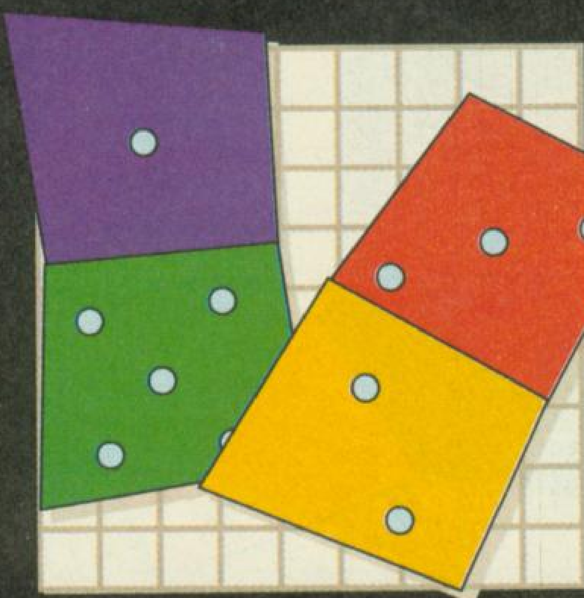
Tajne kody

Przed walką w grze na dwóch zawodników u dołu ekranu pojawia się listwa składająca się z sześciu ikon. Pierwsze trzy z nich może zmieniać gracz 1 (wciskając kolejno dla każdej pozycji – niską pięść LP, blok BL i niskiego kopa LK), kolejne trzy – gracz 2 (analogiczne klawisze). Niżej wymienione są efekty, które można uzyskać dzięki wybraniu odpowiednich ustawień symboli. Przyjęta notacja, np. 123–456 oznacza, że gracz 1 powinien 1 raz wcisnąć LP, 2 razy – BL, 3 – LK, zaś gracz 2: 4 razy LP, 5 – BL i 6 – LK. Na koniec dwie uwagi: po pierwsze, na wklepanie kodów jest mało czasu i trzeba się spieszyć; po drugie – trzymając „góra" i wciskając któryś z wymienionych klawiszy uzyskujemy efekt „odliczania od końca", zatem zamiast np. 9 razy wciskać LK, wystarczy przytrzymać „góra" i wcisnąć LK raz.
Bez przerzutów: 100–100; Bez bloków: 020–020; 1/2 energii u gracza 1: 033–000; 1/2 energii u gracza 2: 000–033; 1/4 energii u gracza 1: 707–000; 1/4 energii u gracza 2: 000–707; Nieskończony bieg: 466–466; Bez pasków energii: 987–123; Dark kombat: 688–422; Random morph: 460–460; Psycho kombat: 985–125; No fear: 282–282; Theater of magic: 987–666; Knowledge is power: 123–926; Hidden shooter: 642–468; Walka ze Smoke'em: 205–205; Walka z Motaro: 969–141; Walka z Shao Kahnem: 033–564; Walka z Noobem Saibotem: 769–141.
ORAZ...
ULTIMATE KOMBAT CODE: 10902–22234
który należy wykonywać następująco:
Gracz 1: 1 raz LP, 9 razy BL, 2 – LK.
Gracz 2: 2 razy LP, 2 – HP (wysoka pięść), 2 – BL, 3 – LK, 4 – HK (wysoki kop).
UKC m.in. na stałe odblokuje Smoke'a.

Sprzedaż prowadzi:
CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06.
Cena: 189 zł.

MORTAL KOMBAT 3
Midway/GT 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	95%
Grywalność	100%
Pomysł	99%
Ogółem	100%



Ściśle Tajne
Raport:
Lawrance Livemore
Center for Biology

Wczoraj zauważono zniknięcie z laboratorium czterech okazów wyjątkowo zabójczych ropuch. Mają one

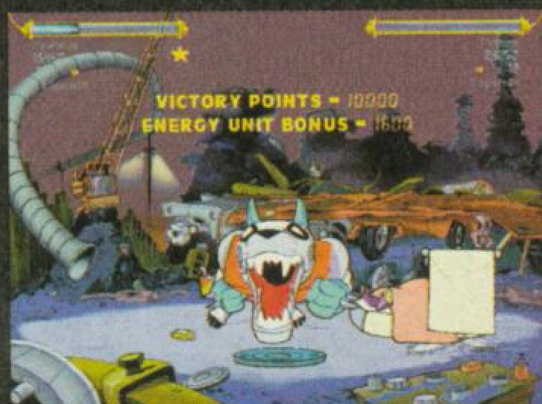


zdolność produkcji trucizny fatalnej w skutkach po zetknięciu z ciałem ludzkim. Ropuchy mają wielką zdolność reprodukcji, siegającą 4000 okazów tygodniowo.

Parę miesięcy później...

To jest zimna, krwawa wojna! W swoim mieście po kolana grzęźniesz w ropuchach, sterowanych przez złego Ropucha. Są wszędzie – za rogiem, w budynkach, jeżdżą na naszych rowerach i najprawdopodobniej... [Nie mogę tego wykrztusić! To wprost obrzydliwe!] właśnie piją Twoje piwo! Sprawdź jednak nagłówki gazet. Dzisiejszy szlagier to złe wieści dla żab!

Właśnie ruszyła masowa produkcja robotów bojowych typu Battle Beast. Przed zmorfowaniem są zwykłymi zwierzętami domowymi, po przemianie, we właściwych rękach, stają się zabójczą bronią. Niestety, Ropuch zdołał się przedrzeć do fabryki i zainfekować część partii, więc niektóre okazy atakują inne bojowe bestie. Twoim zadaniem jest wytłuc wszystkie ropuchy w okolicy, zlikwidować renegackie bestie i w rezultacie wytropić Ropucha. Na co czekasz! Zamawiaj szybko swój okaz bestii! To rozkaz! Może chcesz, abym zawołał



Twoją mamę, by pocałowała Cię na dobranoc?! No! Do walki i pamiętaj, że dobra żaba – to martwa żaba!!!

Generał



Upadek bohaterów

Kalifornia. Cały świat został dzisiaj zaszokowany wieścią o śmierci Żółwi Ninja w krótkiej, ale krwawej walce z bandą ropuch terroryzujących nasze miasto. Prezydent Schwarzenegger zapowiedział, że dla uczczenia pamięci dzielnych żółwi, które oddały własne życie za mieszkańców, flagi zostaną opuszczone do połowy masztu.

Jak mogłeś zauważyć, antybohaterem gry Battle Beast firmy 7th Level jest zły Ropuch. Wykorzystał on skradzione okazy toksycznych ropuch jako doskonały środek do podboju świata. Ty, ku-



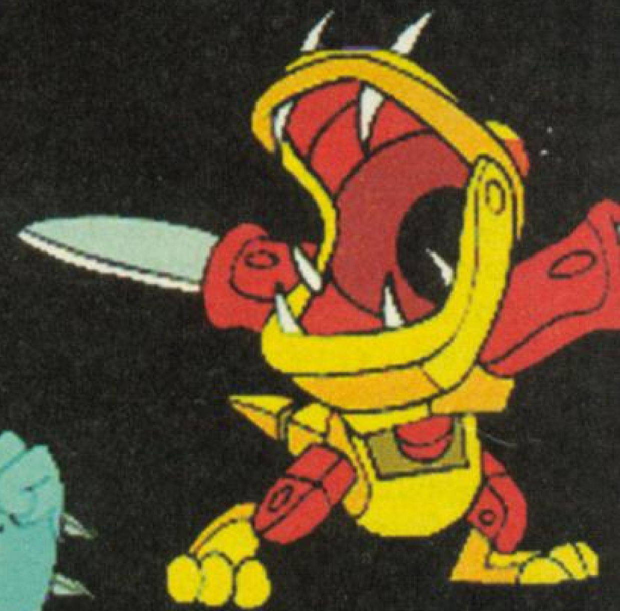


pując swą własną bestię bojową, masz okazję położyć kres temu koszmarowi.

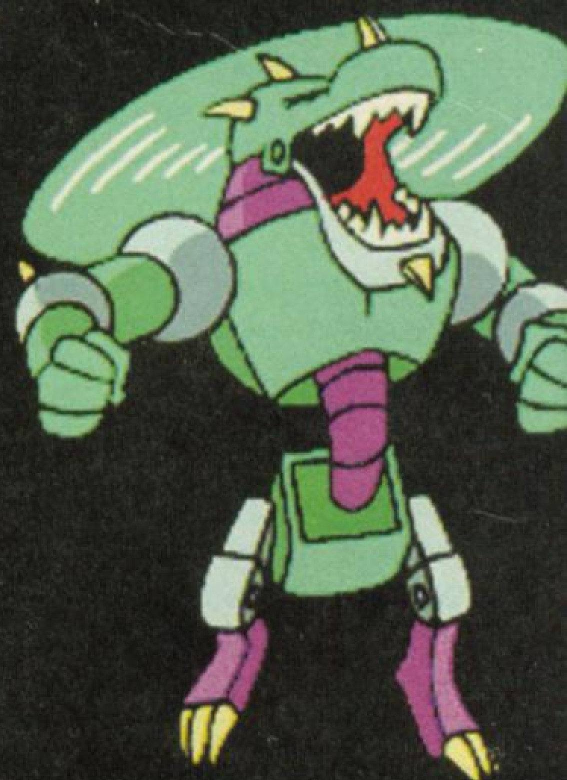
Gdyby ktoś jeszcze nie załapał, czym jest Battle Beast, spróbuję mu wyjaśnić. To po prostu nawalanka. Goście z 7th Level wierzą, że dokona ona przewrotu w dziedzinie gier tego typu na PC. Czy nadzieje te mają pokrycie? W znalezieniu odpowiedzi na to pytanie pomoże nam bliższe przyjrzenie się grze.

Prezentacja firmy

Twórcy Battle Beast nie są może zbyt dobrze znani w Polsce, jednakże poza granicami naszego kraju trochę o nich słyszano. Firma 7th Level od początku zajmowała się produkcją oprogramowania multimedialnego wysokiej jakości. Zalety jej produktów to: doskonałe animacje, dźwięk wysokiej klasy, duża doza humoru i nowatorskie rozwiązania. Na przykład, prawie każdy ukazany na rysunku obiekt ma przynajmniej jedną anima-



BAT
BEA



cję uruchamianą po kliknięciu na nim. Jednak dopiero program Monthy Python's Complete Waste of Time przyniósł firmie 7th Level większy rozgłos.

Grafika

Battle Beast jest grą wysoce ciekawą z wielu powodów. Zacznijmy od danych „technicznych". Gra pracuje w rozdzielczości 800×600 przy 256 kolorach.

Z rozdzielczościami tego rzędu spotkałem się dotychczas tylko w nielicznych przypadkach gier symulacyjnych. Jednak, aby pograć w takich warunkach, trzeba było mieć silne Pentium, natomiast Battle Beast czuje się swobodnie już przy procesorze 486 DX/33. Gdy dodamy jeszcze, że bestie gryzą się między sobą pod Windows – to już jest wielkie halo! Jako ciekawostkę można podać, że gra współpracuje poprawnie z Windows 95, oczywiście z tą samą wydajnością. Podsumowując: Battle Beast oferuje nam nowe, nie spotykane dotąd możliwości, przy starych wymaganiach sprzętowych. No, może znakiem nowych czasów jest wymóg minimum 8 MB RAM.

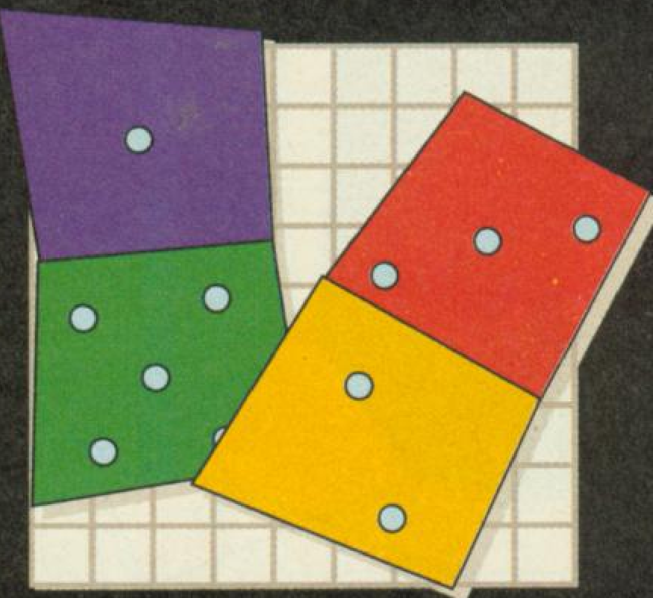
Teraz pora przyjrzeć się oprawie artystycznej nowego produktu 7th Level. Cała gra jest właściwie jedną wielką animacją. Wykorzystano w niej około ośmiu tysięcy ręcznie malowanych klatek (pięć razy więcej niż w Mortal Kombat czy Street Fighter), które zostały wprowadzone do Battle Beast po zeskanowaniu. Nie sposób przy tym przemilczeć faktu, że ich twórcami byli ci sami goście, którzy zrealizowali kilka odcinków przygód Beavisa & Butt-Heada. Całość wygląda naprawdę olśniewająco. Co tu dużo mówić – lepiej niż tradycyjne animacje na nieruchomym tle, prezentowane w telewizji.



Dźwięk

Twórcą motywów muzycznych jest Ron Wasserman, znany ze współpracy z zespołem Yes nad ich dwoma albumami. Twórcami ponad trzystu efektów dźwiękowych byli także ludzie sukcesu, wielokrotnie nagradzani za udźwiękowienie filmów animowanych dla telewizji. Sam uważam, że dźwięk Battle Beast stoi na wysokim poziomie, jednak u mnie nie spowodował objawów obfitego ślinotoku i biegania do komputera z wywieszonym językiem tylko po to, by usłyszeć parę kolejnych tonów. Może to wina mej 16-bitowej karty opartej na syntezie FM. Ludzie posiadający karty typu Wave Table Synthesis otrzymają oczywiście silniejsze bodźce do takowego zachowania.

Jeżeli już jesteśmy przy detalach systemowych – parę rad natury technicznej. Efekty dźwiękowe odtwarzane są z plików WAV, natomiast muzyka zapisana jest w standardzie MIDI. Posiadacze kart opartych na FM powinni więc przed instalacją gry zajrzeć do programu MIDI Mapper lub Muzyka MIDI (w zależności od wersji językowej okienek) i ustawić tam emulację standardu MIDI na Extended FM – o ile to możliwe.



Sama gra

zapewnia ponad 100 rodzajów broni i ciosów, włączając w to techniki walki, bloki, tańce zwycięstwa i reakcje uderzonych bestii. Zaawansowani gracze mogą odkryć wejścia do bonusowych pomieszczeń, gdzie można zregenerować siły, zaktywizować specjalne ciosy, nabyć nowe rodzaje broni i w końcu zdobyć parę punktów. Z czasem możesz odkryć tajne ciosy, jednakże nie należy liczyć na ich obfitość. Autorzy jednak stawiają sprawę jasno – bez nich nie masz szans w finałowej walce. Potwierdzam. Poza tym, podczas potyczki możesz wskakiwać jakby w głąb ekranu i z powrotem. Niby nic, a cieszy. Dostępny jest też cały zestaw obelg, którymi możemy obsypać przeciwnika. Jednakże, o ile na temat oprawy gry i humoru umieszczonego w Battle Beast wprost rozpływam się w zachwytach, to nie mogę tego samego powiedzieć

o rozgrywce

Do wyboru mamy tylko 6 maszyn. Jeżeli jednak wziąć pod uwagę, że każda postać inaczej wygląda w dwóch stanach (przyjaźnie w postaci nie zmorfowanej, a groźnie po przemianie) oraz dodać do tego bogactwo różnych dla każdej postaci animacji zachowań, to fakt ten całkiem nieźle można przeżyć. Niewybaczalna, przynajmniej dla mnie, jest identyczna klawiszologia uderzeń dla każdej bestii oraz niezwykłe podobieństwo ciosów każdego zawodnika. To może spodobać się tylko początkującym graczom. Autorzy spróbowali, moim zdaniem niezbyt fortunnie, zróżnicować roboty poprzez inne ich reakcje na poszczególne rodzaje broni. Niestety, nie jest to wystarczająco widoczne. Małym rozczarowaniem był dla mnie fakt, że do potyczki z Ropuchem dochodzi się, walcząc w dziewięciu kolejnych sceneriach z jednym, wybranym na początku gry modelem bestii. Autorom chodziło chyba o to, abyś poznał bliżej konkretnego wroga, który nie pozostaje Ci dłużny i zadziwiająco szybko uczy się Twoich taktyk. Moim zdaniem to jedna z najprzyjemniejszych cech gry, wielce podbijająca jej grywalność.

Ogólnie

rzecz biorąc, Beatle Beast jest wielkim osiągnięciem technicznym w dziedzinie gier w ogóle. Jest to także niezła nawalanka, lecz według mnie obliczona raczej na młodszą widownię. Faktem natomiast jest jej prymat wśród dwuwymiarowych nawalanek na PC.

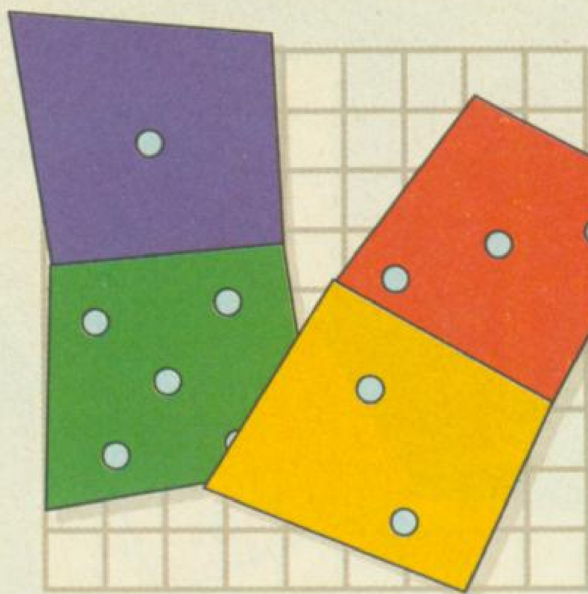
Bryś

Sprzedaż prowadzi:
CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06.
Cena: 159 zł.




BATTLE BEAST
7th Level 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	90%
Grywalność	89%
Pomysł	90%
Ogółem	90%



DR. DRAGO'S MADCAP CHASE

ZWARIOWANY WYŚCIG PO EUROPIE PRZYCIĄGA ZNUDZONYCH ŻYCIEM BYWALCÓW LONDYŃSKIEGO KLUBU. CZEKA ICH DŁUGA JAZDA I OSTRE ZMAGANIA FINANSOWE. ICH ŚLADEM PODĄŻA TAJEMNICZY DR. DRAGO...

Fabuła gry nie odbiega zbytnio od schematów. Gracze (maksymalnie ośmiu) biorą udział w wyścigu, a przy okazji muszą zarobić jak najwięcej pieniędzy. Rywalizacja podzielona jest na etapy, których liczbę określasz na początku gry. Każdy etap ma metę w wybranej miejscowości – najszybszy wygrywa i zgarnia nagrodę. Po drodze kupujesz i sprzedajesz, zbierasz specjalne karty – słowem typowa gra systemu Monopoly (choć rys finansowy nieco mocniejszy). Każdy kolejny etap rozpoczynasz w miejscu, w którym skończyłeś poprzedni. Wyjątkiem jest ostatni Wielki Wyścig – ukoronowanie dotychczasowych wysiłków i supernagroda. Celem jest Bruksela, a gracze startują z losowo wybranych miejsc (dość odległych). Cały wyścig wygrywa ostatecznie ten, kto zdobył najwięcej pieniędzy – liczy się żywa gotówka plus majątek trwały.

Drogi

Zamiast kostki do gry znajdziesz w DDMC urządzenie przypominające „jednorękiego bandytę" – otrzymany wynik to liczba pól, o jaką możesz się posunąć. Pola oznaczone są kolorami: niebieski to dopływ kasy, czerwony – strata, żółty – otrzymanie karty, fioletowy – możliwość zakupu dowolnej karty, szary/szary w paski – miasto/stolica. Wielkość zyskanej/straconej gotówki jest zmienna i waha się od kilkuset do kilkunastu tysięcy USD. Istnieją również pola „atrakcji turystycznych" – są to znane zabytki europejskie. Możesz się tam zatrzymać w dowolnym momencie i podziwiać do woli.

Wykonanie ruchu to przesunięcie się o tyle pól od miejsca startu, ile dokładnie wypadło. Nie ma możliwości skrócenia dystansu, jaki należy przebyć. Trzeba zatem dokładnie obejrzeć mapę i wybrać najlepsze miejsce na zakończenie ruchu. Bardziej opłaca się zmienić kierunek jazdy niż stanąć na czerwonym polu, można bowiem stracić sporą ilość gotówki.

Karty

Kart jest ponad czterdzieści i mają różne przeznaczenie. Dzięki nim możesz ożywić konkurencję, np. sypiąc przeciwnikowi cukier do baku, spychając go z drogi, czy nasyłając poborcę podatkowego (repertuar takich zagrywek jest dość bogaty). Możesz także przyspieszyć swoją jazdę, rzucając dwiema czy nawet pięcioma kostkami lub bez rzucania uzyskać taką liczbę punktów, jaka akurat jest Ci potrzebna. Karty pomagają również w sprawach finansowych – kupno za 10% ceny, kredyt lub możliwość pobierania dochodów bez kupowania parceli – to niektóre z przykładów.

Samą podróż, jak i zarządzanie majątkiem, urozmaicają niespodzianki w stylu: trzęsienie ziemi niszczące niektóre obiekty w mieście, tornado, spadające głazy czy ulewne deszcze, które uniemożliwiają przejazd (czasem jedyną drogę).

Miasta

Miasta wymagają osobnego omówienia ze względu na ich znaczenie. Tylko tam możesz dokonać zakupów i sprzedaży własności. Własności są podzielone na kilka grup:

- **Rolnicze:** dość tanie, ale przynoszą niewielkie wpływy. Plusem jest fakt, że nie musisz ich sprzedawać, jeżeli masz długi.
- **Przemysłowe:** drogie, ale zyskowne. Stanowią raczej bezpieczną inwestycję, choć można je utracić np. w powodzi.
- **Handlowe:** podstawowym atutem jest małe ryzyko inwestycji. Ten typ własności ma dużą rozpiętość cenową i odpowiednio różne zyski. Notowania może pogorszyć upadek przemysłu w mieście.
- **Wysokiego ryzyka:** nazwa mówi sama za siebie – są szczególnie podatne na różnego rodzaju wypadki. Zyski dają jednak największe.
- **Luksusowe:** dla osób mających za dużo kasy. Są bardzo drogie, ale nie przynoszą olśniewających wpływów.
- **Inne:** trudne do zakwalifikowania instytucje, raczej niedrogie.

W zakupie bądź sprzedaży pomoże Ci odpowiednia karta. W każdym mieście możesz sprzedać własności z innego miasta. Staraj się, w miarę upływu gry, wykupić w jednym mieście wszystkie możliwe obiekty – zyski z każdej własności podwajają się. Dochodowość poszczególnych własności może się zmieniać – najlepiej sprawdzać to co pewien czas.

Tytułowy Dr. Drago pojawia się po pierwszym etapie i towarzyszy już do końca gry. Osobnik ten, reklamujący się jako doradca finansowy, stanowi raczej krzyżówkę wampira z komornikiem, ergo w krótkim czasie doprowadzi Cię do ruiny. Po każdym ruchu wydaje część Twoich pieniędzy. Drago uwielbia kupować sobie za cudze pieniądze samochody, sponsorować kluby piłkarskie, chodzić na wyścigi etc. Czasami nabywa dla swojej ofiary parcele (zawsze wysokiego ryzyka). Drago zniszczy również Twoje karty, robiąc z nich confetti albo pisząc na nich życzenia urodzinowe dla mamusi. Niekiedy z jego działalności mogą skorzystać także inni gracze, przelewa bowiem pieniądze ofiary na ich konta. Krótko mówiąc, jest to klasyczny przykład pasożyta społecznego i trzeba się go pozbyć w miarę szybko.

Sposobów na uwolnienie się nie ma jednak wielu. Podstawowy, to minięcie innego zawodnika – Drago zostaje wówczas na plecach tamtego (jednak rywal może Cię w następnym ruchu przegonić i zabawa trwa dalej). Istnieje również karta „odstraszająca" Drago. Trzeci sposób to szybkie zakończenie etapu – Dr. Drago zmienia wtedy pracodawcę.

Nasz doktor porusza się różnymi środkami lokomocji, które odzwierciedlają jego humor i nastawienie do świata. W dobrym nastroju podróżuje rowerem, w gorszym – samochodem, natomiast Drago w zeppelinie to prawdziwy furiat. Jego humor decyduje o kwocie, jakiej Cię pozbawi.

Obecność Dr. Drago może przyprawić o ciężką nerwicę, ale tu w sukurs idą nam autorzy programu, obdarzając komputerowych przeciwników skromnym narządem myślenia. Co prawda Blue Byte upiera się, że każdy z zawodników ma własny rys charakteru, ale jest to (z małymi wyjątkami) słabo zauważalne. Jednym z groźniejszych zawodników jest Armino Gesserti, bardzo ambitnie dążący do celu. Reszta wypada raczej mydłkowato, tj. nie różni się specjalnie strategią gry albo błyszczy intelektem w zupełnie niespodziewanych momentach.

Wymagania sprzętowe: 386 SX, 4 MB RAM, karta graficzna VGA 1 MB, CD-ROM,

Nieco porad natury taktycznej

- Staraj się kupować raczej jedną droższą parcelę niż dwie tańsze.
- Drago po skończonym etapie zazwyczaj przenosi się do osoby, która znajdowała się najdalej od celu.
- Nie kolekcjonuj kart. Możesz ich mieć najwyżej osiem. Później będziesz musiał wyrzucać karty, aby wziąć nowe.
- Nigdy nie wyprzedzaj osoby mającej na karku Dr. Drago.
- Utrudnienia spowodowane deszczami, tornadem etc. trwają zwykle 3–4 miesiące.

Gra odpala się wyłącznie spod Windows, działa więc raczej wolno, nawet po zainstalowaniu 13 MB plików na twardym dysku. Karta graficzna musi mieć koniecznie 1 MB, w przeciwnym wypadku czekają Cię niezwykłe efekty kolorystyczne, na dłuższą metę nie do zniesienia. Ważna jest także rozdzielczość obrazu – im wyższa, tym więcej terenu wokół siebie możesz zobaczyć, co ma kapitalne znaczenie podczas planowania ruchu. Zabawie towarzyszą sympatyczne efekty dźwiękowe, choć muzyka stoi na niższym poziomie. Ubóstwo dialogów powoduje, że fragmenty mówione także szybko się nudzą.

Dr. Drago's Madcap Chase nadaje się przede wszystkim dla młodszych osób, które nie wyrosły jeszcze z gier tego typu, choć weterani Bankruta czy Monopoly również mogą dać się porwać odkurzonemu pomysłowi. Trzeba jednak bawić się dość długo, aby gra nabrała rumieńców (minimum kilkanaście – kilkadziesiąt etapów) oraz zaangażować większą liczbę zawodników – łatwiej wtedy pozbyć się Dr. Drago, a i rywalizacja staje się ciekawsza. Na koniec warto zaznaczyć, że w pudełku z grą znajdziemy darmowy joypad Quickshota, który w sprzedaży detalicznej kosztuje ok. 50 zł – atrakcyjna i ciekawa oferta.

Piotr Lewandowski

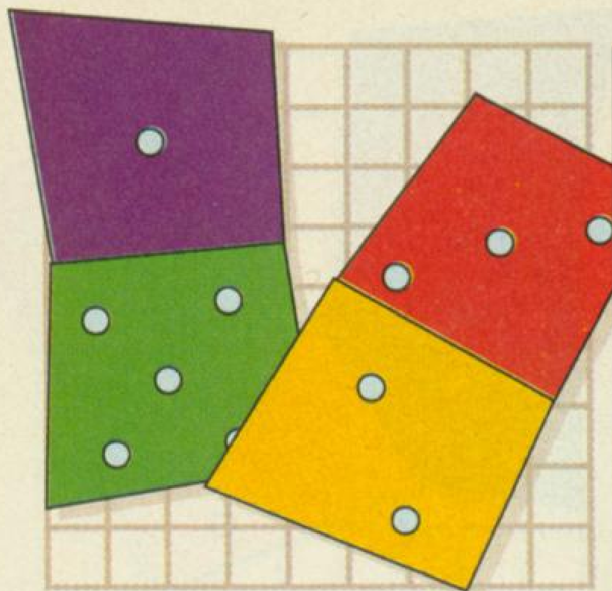
Dystrybucja: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06.
Cena: 129 zł.

DR. DRAGO'S MADCAP CHASE

Blue Byte 1995
Handlowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	50%
Grywalność	70%
Pomysł	70%
Ogółem	70%

MS Windows 3.1.



PHANTASMAGORIA

Tę grę Sierra zapowiadała od dawna. Tysiące graczy na całym świecie z niecierpliwością czekało na premierę. Opłaciło się! Phantasmagoria jest bowiem grą niepowtarzalną. Zachwyca perfekcyjnym wykonaniem i niesamowitą atmosferą. Po prostu rzuca na kolana...

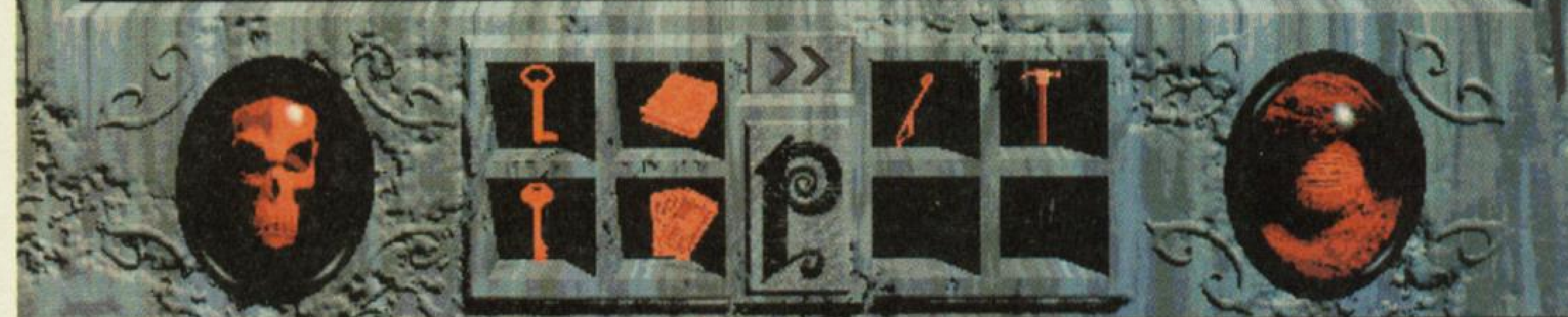
Trochę historii

Młode małżeństwo, Don i Adrienne kupuje stary, wiktoriański dom w małym miasteczku. Myszkując po budynku Adrienne uwalnia demona, przywołanego ponad sto lat temu przez pierwszego właściciela posiadłości. Demon opętuje Dona i od tej pory życie młodej kobiety zamienia się w piekło.

Akcja Phantasmagorii toczy się przez siedem kolejnych dni. Przez ten czas Don coraz bardziej traci nad sobą panowanie, a niebezpieczeństwo grożące Adrienne wzrasta stopniowo, aż do kulminacyjnego momentu, w którym mąż usiłuje ją zabić. A gdy to niebezpieczeństwo zniknie, pojawi się następne...

Rzeczywista akcja przeplata się z wizjami bohaterki. Widzi ona między innymi sceny z przeszłości – morderstwa, których dokonał jeden z opętanych przez demona mieszkańców domu, Zoltan. Kierując krokami Adrienne stopniowo odkrywasz prawdę o tajemnicy posiadłości, a następnie musisz ocalić jej życie w końcowych aktach gry.





WSZELAKO JEST JESZCZE INNY, KTÓREGO IMIĘ NIGDY NIE BYWA WYMIENIANE, JEST ON BOWIEM WYRZUTKIEM WYGNANYM I Z NIEBA, I Z PIEKŁA, JEDNAKO POTĘPIONYM POŚRÓD WYŻSZYCH BYTÓW JAK I NA ZIEMSKIM PADOLE. JEGO IMIĘ WYKREŚLONO Z KAŻDEJ KSIĘGI I TABLICY, ZASIĘ JEGO WIZERUNEK ZNISZCZONO W KAŻDYM MIEJSCU, GDZIE LUDZIE ODDAWALI MU CZEŚĆ. ON JEST WYKLĘTY I BUDZI NAJWYŻSZY STRACH, NA JEGO BOWIEM ROZKAZ ZMARLI POWSTAJĄ Z GROBÓW I SŁOŃCE SAMO GASI SWÓJ BLASK.

OSTATNI USTĘP Z CODEX DAEMONICUS (WYD. 1516)







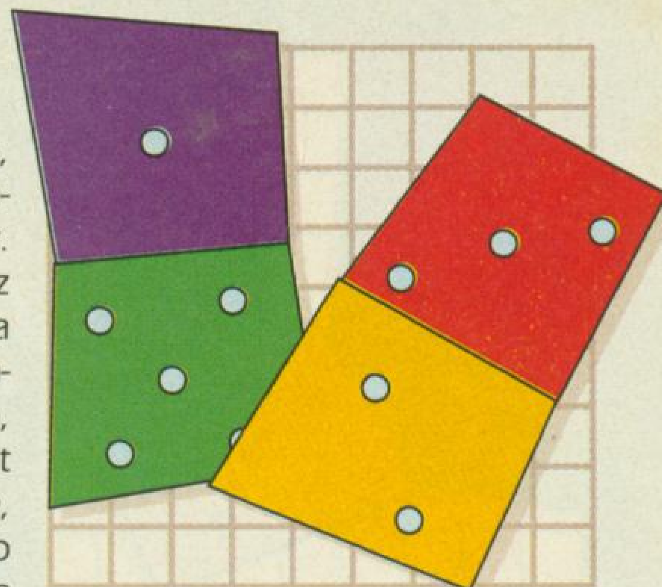












Obsługa

podobnie jak w większości nowoczesnych przygodówek jest bardzo uproszczona. Kursor zmienia się w strzałkę, gdy wolno iść w danym kierunku. Gdy na planszy można wykonać jakąś czynność (obojętnie, czy jest to wzięcie przedmiotu, rozmowa z kimś, czy coś innego) kursor zmienia kolor na czerwony.

Cała akcja rozgrywa się w okienku zajmującym około 2/3 ekranu. Pod spodem jest osiem pustych miejsc, w których pojawiają się wzięte przedmioty. U dołu ekranu znajduje się też ikonka przedstawiająca dwie strzałki. Kliknięcie na nich przerywa animację (co się przydaje). Obok znajduje się ikona dająca dostęp do menu. Masz tam możliwość nagrania stanu gry, zmiany głośności muzyki itp. Po prawej stronie znajdziesz kwadratowe okienko, w którym umieszczony jest wizerunek oka. Gdy najedziesz na nie przedmiotem i klikniesz – pojawi się powiększenie. Będziesz mógł dokładnie przyjrzeć się znalezionej rzeczy.

Po lewej stronie, u dołu ekranu, znajduje się duża ikona przedstawiająca czaszkę. Gdy klikniesz na niej przedmiotem, uzyskasz informację na jego temat. Klikając zwykłym kursorem na czaszce uzyskujesz subtelne podpowiedzi, co robić dalej – bardzo przydatna opcja. Mimo że Phantasmagoria nie jest grą trudną, można się czasami zaciąć. Wtedy zamiast włóczyć się po wszystkich komnatach i obmacywać każdy piksel, wystarczy poradzić się czaszki. Jak widać Sierra postanowiła wreszcie zacząć oszczędzać nerwy i czas graczy.

Kilka ciekawostek

Chociaż gra zajmuje 7 kompaktów, nie trzeba ich w kółko zmieniać. Każdy rozdział znajduje się na jednej płytce. Jest to niezły pomysł, choć niestety dużo plików (np. wszystkie wystroje wnętrz w domu) powtarza się na każdej płycie, lecz jest to nieuniknione. Gdyby Sierra postąpiła inaczej, gra zajmowałaby prawdopodobnie znacznie mniej miejsca, lecz co chwila trzeba by przekładać kompakty.

Zaczynając nową grę możesz wybrać, od którego z siedmiu rozdziałów chcesz zacząć. Radziłbym jednak grać od początku do końca, gdyż inaczej gubi się wątek i nie wiadomo, co się dzieje.

Ciekawą opcją jest możliwość włączenia wersji ocenzurowanej. Dostęp do pełnej wersji możliwy jest wtedy tylko po podaniu hasła ustalonego przez użytkownika. W łagodniejszej wersji wszystkie brutalne sceny są zasłonięte. Oczywiście psuje to atmosferę...

Ciekawym rozwiązaniem jest ostatni rozdział. Wszystko się w nim rozgrywa na czas i musisz naprawdę szybko myśleć, by nie zginąć. Na szczęście gra jest automatycznie nagrywana i po niefortunnym zejściu można kontynuować zabawę od momentu, w którym się ją skończyło. Po zakończeniu gry można sobie obejrzeć siódmy rozdział w postaci filmu (bardzo fajna opcja!). Można w spokoju podziwiać wykonanie animacji nie bojąc się, że demon skręci kark bohaterce.

Grafika

Przepiękna! Starannie renderowane tła, dobrze zmontowane animowane przerywniki... Wszystko perfekcyjnie wykonane. W trakcie gry odnosi się wrażenie, że oglądamy dobry horror, mając wpływ na rozwój wypadków. Porównując Phantasmagorię z innymi przygodówkami, trzeba jasno powiedzieć, że tak wykonanej grafiki jeszcze nie było (no, może Under a Killing Moon jest porównywalny). Szkoda jedynie, że Adrienne przemieszcza się po z góry określonych ścieżkach, nie mając swobody ruchów w obrębie planszy.

Muzyka

została specjalnie skomponowana na potrzeby gry. Rzeczywiście jest czego słuchać. Szczególne wrażenie robi kawałek na początku (chór gregoriański, te rzeczy). W trakcie gry w tle leci nastrojowa muzyka, która zmienia się w zależności od sytuacji, jak w dobrym filmie. To wszystko jest oczywiście doprawione sporą porcją krzyków, wrzasków i jęków zarówno głównej bohaterki, jak i innych osób.

Wszystkie teksty są mówione i nie ma możliwości włączenia napisów. Trzeba więc dobrze znać angielski, by zrozumieć, co się dzieje. Dialogi mają na szczęście niezłą jakość, przeważnie są wyraźne i dobrze nagrane.

Na zakończenie

Mówiąc o Phantasmagorii należy zaznaczyć, że niektóre przedstawione w niej sceny są naprawdę brutalne. Jest to chyba pierwsza gra, w której uzasadnione jest wydrukowanie na pudełku ograniczenia wiekowego. Aż trudno uwierzyć, że jest to produkt Roberty Williams – tej samej, która do tej pory wydawała tylko grzeczne, bajkowe Questy. Nie chcę oczywiście powiedzieć, że sceny te nie podobały mi się. Wręcz przeciwnie, bez nich gra nie byłaby tym, czym jest, czyli dobrym horrorem. Chcę tylko przestrzec rodziców przed kupieniem jej ośmioletniemu synkowi. Nie zdziwiłbym się, gdyby w dwa dni po skończeniu gry dzieciak wypatroszył młodszą siostrę i zarąbał siekierą psa sąsiada [albo i sąsiada – Alx].

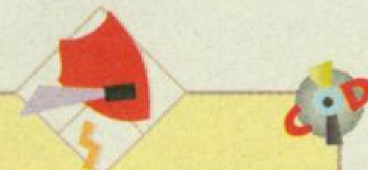
Scenariusz jest niestety nieco zbyt prosty i za krótki. Szkoda, bo intryga naprawdę wciąga. Mam nadzieję, że w zapowiadanej na koniec roku 1996 drugiej części będzie więcej do pokombinowania. Nie zmienia to jednak faktu, że Phantasmagoria jest jedną z najlepszych gier przygodowych, w jakie grałem. Autorom udała się rzecz trudna – stworzyli niesłychanie ważną dla gry atmosferę grozy. Jeśli mi nie wierzycie, to pograjcie ze słuchawkami, przy zgaszonym świetle, w nocy. Phantasmagoria jest niewątpliwie grą przełomową i gorąco polecam ją każdemu fanowi gier komputerowych, niekoniecznie przygodówek.

Frogger

Wymagania sprzętowe: 386 SX, 8 MB RAM, CD-ROM, DOS lub Windows.

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete.

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69.
Cena: 195,20 zł.



PHANTASMAGORIA
Sierra 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	100%
Grywalność	100%
Pomysł	95%
Ogółem	100%









SPACE QUEST 6

KICZ – ‹NIEM. KITSCH› LICHY, BEZWARTOŚCIOWY OBRAZ, RZADZIEJ UTWÓR LITERACKI [A JESZCZE RZADZIEJ GRA KOMPUTEROWA – FROGGER]. **Słownik wyrazów obcych, PWN, W-wa 1980**

Sierra uparła się chyba, że będzie nas katować kolejnymi odcinkami sagi o głupkowatym Rogerze Wilco i jego niewydarzonych przygodach. Za co, pytam, przecież niczym jej nie zawiniliśmy...

Kolejnym osiągnięciem wyżej wymienionej serii jest szósta część, o podtytule Roger Wilco in the Spinal Frontier. Tym razem nasz ukochany bohater z hukiem wyleciał z Akademii Kosmicznej w wyniku pewnych rażących niedociągnięć w wykonywaniu obowiązków. Grę zaczynamy w momencie, gdy jest on na przepustce – na bliżej nie określonej planecie, bez pieniędzy i, co gorsza, sprecyzowanego celu. Jeżeli oczekujecie jakiegoś zawiązania akcji, zapomnijcie o tym od razu. Roger po prostu zostaje teleportowany na powierzchnię planety i rób człowieku, co chcesz. Szwędanie się bez sensu po ulicach urozmaica od czasu do czasu jakiś komentarz, który zwykle wywołuje zgrzytanie zębów zamiast śmiechu. No cóż, arcydzieło to nie jest. Spróbujmy zatem przyjrzeć się dokładniej poszczególnym elementom gry.

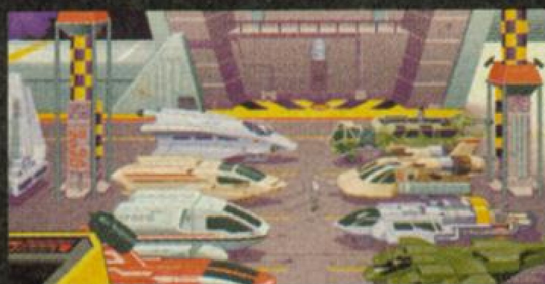


Wejściówka

w porównaniu z resztą gry jest całkiem niezła i, o dziwo, nawet śmieszna. Zapoznaje nas z aktualną sytuacją Rogera, lecz niestety nie podsuwa żadnych pomysłów, czym się zająć po wylądowaniu na Polysorbate LX. Na uwagę zasługują przede wszystkim bardzo ładne obrazki w wysokiej rozdzielczości, przedstawiające przeloty statku kosmicznego, na którym znajduje się Roger. Całości akompaniuje doskonale znany motyw muzyczny, tak charakterystyczny dla tej serii.

Scenariusz

jest, na mój gust, nieco nieświeży. Może to efekt wykorzystania po raz kolejny tego samego bohatera, może skutek przesytu rynku kosmiczną tematyką. Tak czy inaczej, nie jest dostatecznie wciągający. Akcja wlecze się jak emeryt po drabinie – zero gwałtownych zwrotów, niespodzianek czy innych dodatków uprzyjemniających granie. Scenariusz jest absolutnie linearny, choć to akurat najlżejszy z zarzutów, bo gier z różnymi możliwościami ukończenia mamy jak na lekarstwo, więc Space Quest nie jest tu wyjątkiem. Granie dodatkowo utrudniają ulubione przez Sierrę „elementy na czas" oraz akcje w stylu „nie możesz dalej przejść, bo czterdzieści komnat temu nie odnalazłeś schowanego przedmiotu". W zasadzie jedynym fragmentem, który naprawdę sprawił mi przyjemność, była zagadka logiczna związana z przerobieniem wykrywacza metali na nadajnik.





Obsługa

klasyczna, identyczna jak w większości produktów Sierry. Mamy więc do wyboru kilka opcji typu idź, weź, popchnij. Nikt chyba nie powinien mieć z tym kłopotu. Wszystkie przedmioty, które znajdziemy, możemy dokładnie obejrzeć. Często da się je łączyć ze sobą. Komplikuje to nieco rozgrywkę, lecz sytuacji, w których trzeba to robić, nie ma wiele. Podsumowując: żadnych nowości, więc nie widzę sensu się rozpisywać.





Tak wygląda największy problem logiczny...

Grafika

dosyć ładna, wyświetlana w wysokiej rozdzielczości (640×480, wymagana zgodność z VESA), co jednak w dzisiejszych czasach nie jest już żadną nowością. Wszystkie tła oraz postacie są ręcznie rysowane, raczej sympatyczne. Grafika stanowi jedną z niestety nielicznych mocnych stron Space Questa 6. W stosunku do poprzednich części widać poprawę, co cieszy. Animacje są dosyć płynne, lecz tu również nie ma zaskoczeń. W sumie więc od strony graficznej gra wygląda dobrze, lecz ładne obrazki to nie wszystko, szczególnie w przygodówce.



Muzyka

żadną rewelacją nie jest. Podczas gry słychać w tle melodyjkę, która po pewnym czasie zaczyna wkurzać. Teksty czytane są przez lektora. Muszę przyznać, że zrobione dobrze, jednak specyficzny akcent czytającego (który w zamierzeniach zapewne miał być śmieszny) też po kilkunastu minutach po prostu denerwuje. Na szczęście można wyłączyć dźwięki i czytać napisy. Od razu robi się przyjemniej, a przy okazji gra chodzi szybciej. Na temat innych dźwięków występujących w grze można powiedzieć tylko tyle, że są. Ani złe, ani dobre, po prostu przeciętne. Na uwagę zasługuje może najwyżej motyw występujący w wejściówce.



...a tak mordobicie

Kilka spostrzeżeń

Ciekawym pomysłem jest wprowadzenie do przygodówki fragmentu bijatyki. Po wejściu do salonu automatów na planecie

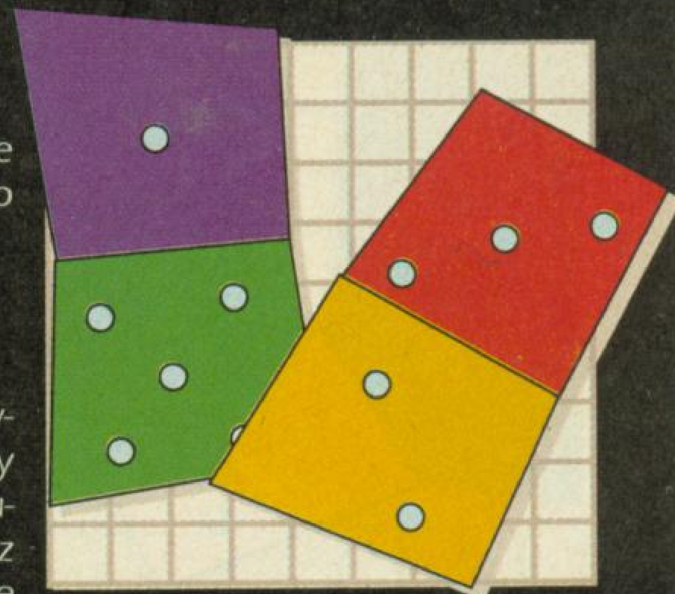


Polysorbate LX możemy sobie pograć w sympatyczną (głupawą?) gierkę pt. Stooge Fighter 3. Nie jest to może Mortal Kombat, lecz urozmaica zabawę i dodaje trochę uroku grze Space Quest 6.

W związku z pojawieniem się nielegalnej kopii gry czuję się zobowiązany poinformować wszystkich niedoszłych amatorów zabawy, że ukończenie gry bez oryginalnej instrukcji nie jest możliwe. Wiąże się to z pewną zagadką logiczną, do której wskazówki zawarte są w instrukcji. Rozwiązanie zagadki samemu jest teoretycznie możliwe, lecz przetrenowanie wszystkich kombinacji zajęłoby miesiące.

Sytuacji Space Questa nie polepszają jego wymagania. Żeby w ogóle uruchomić grę trzeba mieć szybki procesor (zalecany 486 DX) oraz 8 MB pamięci. Na co to wszystko idzie, naprawdę nie wiem, bo gra nie wyróżnia się niczym specjalnym. Nie wspomnę już nawet o tym, że posiadacze Gravisa mogą sobie co najwyżej uruchomić symulację Sound Blastera [nie wiem jak w tym przypadku, ale zwykle gry Sierry NIE współpracują z GUS-owymi emulatorami SB (vide Phantasmagoria) i to JEST wredne – Alx]. Żeby dobić ostatni gwóźdź do trumny dodam jeszcze, że na niektórych konfiguracjach są niesamowite problemy z uruchomieniem gry. Takiej liczby różnych komunikatów o błędach w jednym programie w życiu nie widziałem. Tyle, jeśli chodzi o instalację pod DOS, bo po zainstalowaniu pod Windows gra nie chce chodzić na żadnym komputerze. Żeby łaskawie odpaliła trzeba dodatkowo ręcznie przegrać jeden plik na dysk. Bez komentarza.

No nic, wybaczę firmie te wpadki, bo ma u mnie ostatnio takieeego plusa za Phantasmagorię. Mam jednak nadzieję, że programiści z Sierry nie pokuszą się o napisanie siódmej części przygód Rogera, bo tego bym już nie przeżył.



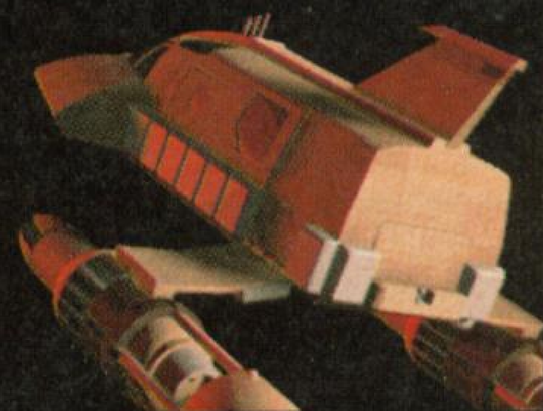
Tak więc...

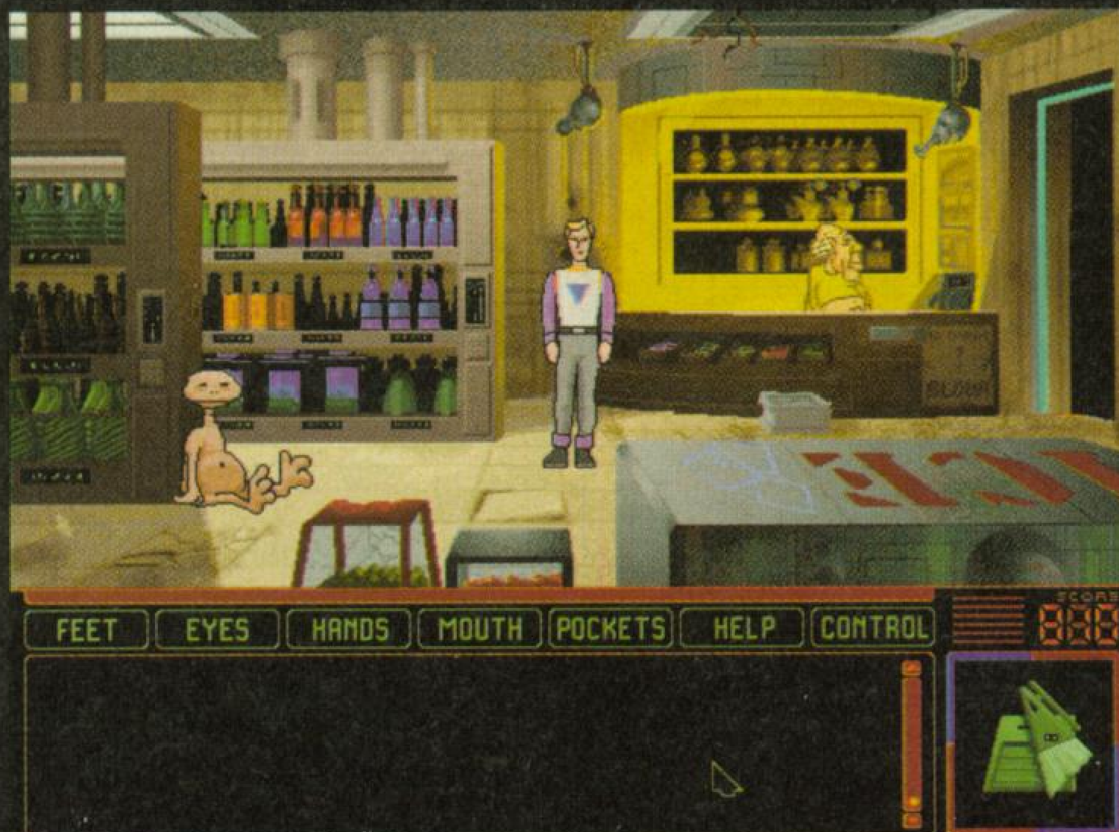
Space Quest jest kolejnym przykładem gry, której ewentualny sukces bazować będzie na popularności poprzednich części oraz renomie producenta. Gdyby nie była firmowana przez Sierrę i gdyby nie nosiła nazwy znanej z poprzednich epizodów prawdopodobnie nikt nie zwróciłby na nią uwagi. Braki w scenariuszu i pomysłach tuszowane są krzykliwą grafiką i wątpliwej jakości humorem [od kiedy to nie podoba Ci się wątpliwej jakości humor?! – Alx]. Przykre to, lecz prawdziwe. Space Quest 6 spodoba się prawdopodobnie tylko pasjonatom gatunku. Jeżeli ktoś ma w kieszeni milion i chce sobie kupić przygodówkę, polecałbym coś innego. Zwłaszcza że ostatnio na rynku pojawiło się kilka naprawdę dobrych pozycji. Nie uważam, żeby Space Quest 6 był grą kompletnie nieudaną, lecz na pewno plasuje się poniżej przeciętnej, ustalonej przez inne hity.

Frogger

PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete.

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69.
Cena: 108 zł.

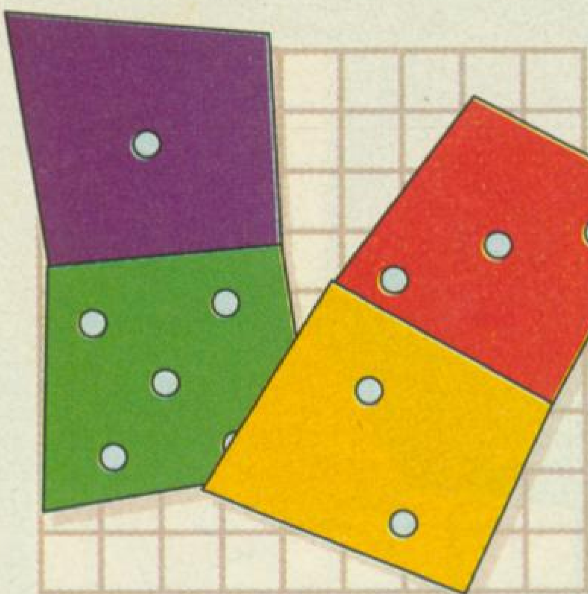




SPACE QUEST 6

Sierra 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	70%
Grywalność	60%
Pomysł	45%
Ogółem	65%



WŚCIEKŁA PLASTELINA

DWIE RZECZY ODRÓŻNIAJĄ PRIMAL RAGE OD INNYCH BIJATYK, A ZARAZEM STAWIAJĄ EX AEQUO Z MORTAL KOMBAT 3: NOWATORSKIE PODEJŚCIE DO GRAFIKI ORAZ NIE SPOTYKANE WCZEŚNIEJ UROZMAICENIE POSTACI...



Od momentu, gdy w roku 1994 zobaczyłem to cudo w jednym z salonów gier w San Francisco, oczekiwałem niespokojnie implementacji Primal Rage na peceta. Stałem się jeszcze bardziej niecierpliwy, gdy PC Gamer z lipca 1995 r. doniósł o zaawansowanych pracach nad tą grą. I doczekałem się. Z liczą-



Ciossologia

Kontakt bezpośredni – działa tylko w klinczu.
Strzał – odpalenie jakiegoś „pocisku".
Zamrożenie – unieruchomienie przeciwnika.
Wystawienie – nie godzi bezpośrednio w przeciwnika, ale „odkrywa" go, dając szansę na serię bezkarnych uderzeń.
Obrona – cios konkretnie nie ukierunkowany, uderza w tego, kto podejdzie.
Ataki – podstawowy, ofensywny.
Zakąska – kombinacja na schrupanie człowieka.
Fatalities – wszyscy wiemy, co – na wykonanie mamy 3 sekundy przed końcem walki.
Legenda
HQ – High Quick – wysoki, szybki cios.
HF – High Fierce – wysoki, mocny, choć wolniejszy cios.
LQ – Low Quick – niski, szybki cios.
LF – Low Fierce – niski, mocny, choć wolniejszy cios.
T, G, P, D – tył, góra, przód, dół.
T + D – blok.
D + G + (T albo P), puść D – wysoki skok.
D + LF – podcięcie.
HF + HQ (ten ostatni puszczać i naciskać) – indywidualna dla każdego seria mocnych ciosów.

Armadon (Stegosaurus Protoceratops)



„Jest ostry!"
To taki niedźwiedź – wydaje się powolny i spokojny, ale okazuje się śmiertelnie niebezpieczny przy bliskim kontakcie.
Walcząc z Armadonem...
Zauważ, że Armadon praktycznie nie skacze i rzadko się schyla – jest wymarzonym celem dla pocisków i zamrożeń – to sposoby na jego pokonanie.
Kontakt bezpośredni
Gur Gouger: PPT
Hornication Uppercut: DPG
Strzał
Flying Spikes: TTG
Zamrożenie: brak
Wystawienie: brak
Obrona
Bed'o'Nails: DDG,
Ataki
Iron Maiden: TGP
Mega Charge: TDP
Spinning Death: TPD
Zakąska: GPDT
Fatalities
Gut Fling (Cios w plecy): DDDG
The Impaler (Akupunktura): DTGD
Meditation (Potęga elektryczności): PDPP

Vertigo (Diplodocus Parabellum)

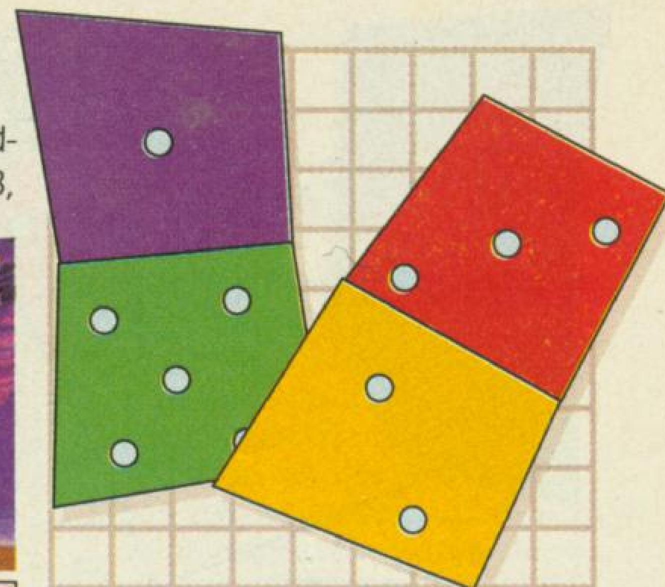


„Czary Mary"
Ciało roślinożercy – słabość ciała rekompensuje sobie znajomością magii i trującym jadem.
Vertigo jest beznadziejny w bliskiej walce, ale to postać wręcz stworzona do przeróżnych combos. Przebijanie się siłą (tak sprawdzające się przy Sauronie czy tym bardziej Blizzardzie) – tu wali w łeb.
Walcząc z Vertigo...
Gdy tylko zobaczysz, że znikł – natychmiast skacz. Gdy widzisz, że podniósł ogon do wbicia „żądła" – szybko skacz mu na głowę.
Kontakt bezpośredni
Punching Bag: PDTT
Strzał
Slow Venom Spit: DPP
Fast Venom Spit: DTT
Zamrożenie
Voodoo Spell: PTT
Wystawienie
Come slighter: TTT
Obrona
Ground Teleport: DDD
Air Teleport DGG
Ataki
Scorpion Sting: PPD
Zakąska: DPG
Fatalities
La Vache („Do obory!"): TTDP
Shrink and Eat („Alicja w Krainie Czarów"): TTDG
Petrify („Ząb czasu"): GGPP



cego 32 MB automatowego oryginału udało się zrobić nawet wersję na komputery z 4 MB RAM (nie zapominając jednak o maszynach z 8 i 16 MB,





dla których zrobiono inne wersje – wszystkie trzy znajdują się na płytce z grą).

Animacje postaci stworzono w taki sam sposób, jak robiło się efekty specjalne w filmach z lat 70. Plastyczne modele o ruchomych częściach ciała sfotografowano w kolejnych fazach ruchu – dało to 900 klatek dla każdej postaci – i w całości wrzucono do pamięci. Dzięki utrzymaniu odpowiedniej szybkości osiągnięto efekt, określany przez fachowy angielski termin: „jaw dropping".

Dinozaury i małpy z Primal Rage różnią się od siebie nie tylko katalogiem dostępnych ciosów i szybkością, ale też wzro-

Diablo (Allosaur Flamer)



„Red Hot Chilli Peppers"

To tylko zmniejszony Sauron, tyle że wzbogacony o możliwości pirotechniczne. Są one dosyć urozmaicone i skuteczne, więc przy umiejętnym korzystaniu z nich Diablo może być dobrym i niebezpiecznym zawodnikiem.

Walcząc z Diablo...
Szybkość, szybkość i jeszcze raz szybkość! Ten zawodnik jak mało który wymaga dobrego refleksu – praktycznie powinieneś uważać na wszystko, a szczególnie na „Hot foot" i „Mega Launge".

Kontakt bezpośredni: brak

Strzał
Slow Fireball: DTT
Fast Fireball: DPP

Zamrożenie: brak

Wystawienie: brak

Obrona
Inferno Flash: GGG

Ataki
Torch: GDD
Hot Foot: TDP
Mega Lunge: DGP
The Pulverizer: GPP

Zakąska: DGD

Fatalities
Incenerator („Spalaj się"): GTGG
Fireball („Spalaj się II"): PPPP
Infernal („Do piekła!"): GDPT

Sauron (Tyranozaurus Sauron)



„Mocny w gębie"

Największy z wojowników. Sauron jest klasycznym dinozaurem – ma zwykłe ciosy, nawet fatalities nie wykraczają poza standardową zoologię. Tak po prostu walczyłby T-Rex. Ma najskuteczniejszy HF+HQ, polegający na szybkim kroku i ciachaniu paszczą.

Walcząc z Sauronem...
Sauron rzadko skacze i podcina. Jest to pole do popisu dla Ciebie.

Kontakt bezpośredni
Leaping Bone Bash: DGG
Neck Throw: PTT

Strzał
Stun Roar: TPP

Zamrożenie: brak

Wystawienie
Earthquake Stomp: GDD

Obrona
Primal Scream: DGT

Ataki
The Cranium Crasher: DGD
Air Throw: HQ+LQ (oba potwory w powietrzu)

Zakąska: DDG

Fatalities
Carnage („Jurajski krawat"): TTGP
Grape Crasher („Grom z jasnego nieba"): PGDT
Flesh Eating („Smacznego"): DDDG

Blizzard (Pan Troglodytes Yetti)



„Zimny Drań"

Uwielbia Sub-Zero z MK II, co odbija się na stylu jego walki. To coś dla zwolenników humanoidalnych postaci. Jest to bardzo łatwa w obsłudze postać – głównie zadaje ciosy pięścią.

Walcząc z Blizzardem...
Jest niepokonany, gdy chodzi o standardowe ciosy. Z tego powodu musisz od razu oddać mu pole na normalnej wysokości i skoncentrować się na podcinaniu, skokach i podgryzaniu od dołu.

Kontakt bezpośredni
Punching Bag: PDTT
Throw: PDGT

Strzał: brak

Zamrożenie
Cold Breath: DDP
Ice Geyser: DDG (z bliska)

Wystawienie: brak

Obrona: brak

Ataki
Short Mega Punch: TDP
Quick Mega Punch: TGP
Long Mega Punch: TPP
Fake Mega Punch: DGG (pozorowany)
Air Throw: HQ+LQ (oba potwory w powietrzu)

Zakąska: GGPD

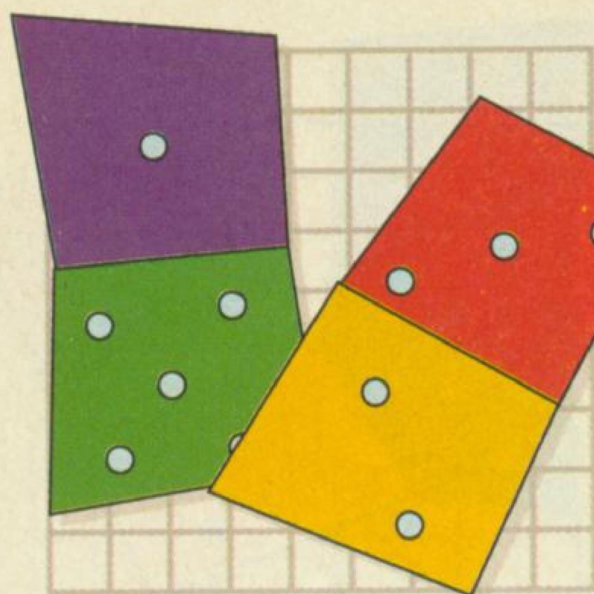
Fatalities
Brain Busher („Wybij to sobie z głowy!"): GPG
To Da Moon („Dino w kosmosie"): DDDG
Redemption („Z popiołu powstałeś..."): DPGD











stem i wagą, co ma wymierny efekt w grze. Np. Talon nie przejmuje się zabójczymi ciosami Blizzarda – tak groźnymi dla innych dinos – bo przechodzą mu nad głową, ale w tym samym czasie może zapomnieć o zrobieniu sku-



tecznego „uppercut" np. Sauronowi, gdyż na to jest po prostu za słaby.

W przeciwieństwie do innych gier, w tej występują dwie miary wytrzymałości zawodnika.

Pierwsza od góry (na ekranie gry) – to żyła biegnąca do serca. Ilość krwi zmniejsza się z każdym otrzymanym ciosem. Gdy dojdzie do zera, postać oczywiście ginie – serce pęka (gdy postać się blokuje, śmierć następuje dopiero przy pierwszym ciosie zadanym „na czysto"). Stan tego wskaźnika można nieco podrasować, zjadając człowieczka.

Drugi wskaźnik – rdzeń mózgowy. Tak samo jak w przypadku pierwszego wskaźnika, zmniejszają go trafienia, różni się jednak samoregeneracją oraz skutkiem wyzerowania. Wartość zerowa prowadzi tylko do zamroczenia (postać bezwładnie się buja), a nie do śmierci. Aby wyjść z zamroczenia trzeba nacisnąć



szybko kilka razy jakiś klawisz lub ruszyć joystickiem, aż wskaźnik dojdzie do maksa. (Wskaźnik ten wcale się nie zmniejsza, jak napisano w pewnym opisie PR, z powodu głupich czy chaotycznych ciosów.)

W przeciwieństwie do Jacka Piekary, recenzującego PR w poprzednim numerze, nie uważam, by gra była głupia czy nudna, co więcej – polecam ją każdemu. A teraz już czas na mięso.

Marcin Grabski

Fido: 2:480/80.101

Dystrybucja: Bobmark Warszawa, ul. Smocza 18, tel. 380-502.
Cena: 120 zł.

PRIMAL RAGE
TWI 1995
Zręcznościowa
Amiga 1200, PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	90%
Grywalność	99%
Pomysł	90%
Ogółem	95%

Chaos (Pan Troglodytes Fekalius)



„Nagi Smród"
Każdy miał w szkole takiego kumpla, co dłubał w nosie, nie mył się pod pachami, a jak pisał na tablicy to widać mu było kawałek d*.*. Chaos to opiekun takich kolesiów. Choć mniejszy od Blizzarda, Chaos wcale nie jest słabszy w walce – rekompensuje to szybkością. Jest najzabawniejszy, a w rękach doświadczonego gracza może być bardzo niebezpieczny.

Walcząc z Chaosem....
Najgroźniejszy jest jego „Fart of Fury" i „Ground Shaker". Musisz więc skoncentrować się na pilnym obserwowaniu jego ruchów i w ułamku sekundy atakować skokiem – zanim on wykona swój manewr.

Kontakt bezpośredni
Grab'n'Throw: PTT
Strzał
Slow Power Puke: GTT
Fast Power Puke: GPP
Zamrożenie
Fart of Fury: DPGT
Wystawienie
Ground Shaker: TGD
Obrona: brak
Ataki
Flying Butt Slam: DPGD
Battering Ram: PPP
Zakąska: PDTG
Fatalities
Golden Shower („Olej to!"): DDGT
Cannonball („Na bombę"): DPDD (tylko w scenach z wodą)
Churl („Nie wierzysz, że to zjem?"): GGDT

Talon (Deinonychus)



„Mały wielki dino"
Nie mogąc się doczekać „Jurassic Park II", znany drapieżnik porzucił swój naukowy pseudonim Velociraptor i jako Talon rozpoczął karierę w świecie gier komputerowych.
Talon jest bardzo ciekawą postacią. Trudno z nim walczyć, bo jest mały (większość ciosów – w tym pociski – przechodzi mu nad głową), a do tego bardzo szybki. Kiedy jednak staniemy po drugiej stronie barykady, okazuje się, że ma relatywnie kiepskie ciosy. Część z nich zabiera dużo czasu, a większość zadaje małe rany. Postać dla zaawansowanych graczy.

Walcząc z Talonem...
Gdy raz się go dostanie w łapy trzeba ostro nacierać i nie pozwolić mu się podnieść – co nie jest trudne.

Kontakt bezpośredni
The Face Ripper: DDP
Strzał: brak
Zamrożenie: brak
Wystawienie: brak
Obrona
Frantic Fury: DPP
Ataki
Brain Basher: TGP
Punce and Flip: PDD
The Slasher: DGP
Zakąska: PDT
Fatalities
Shredding („Edward Nożycoręki"): PDGG
Heart Wrenching („Kano II"): PDGD
Stampede („Wszystkie dzieci są nasze"): PTGD

Wyznawcy

W czasie walki na drugim planie sekundują wyznawcy walczących potworów. Po serii skutecznych ciosów wchodzą na arenę i zaczynają sie modlić. Można wtedy dla zabawy ich podbić w górę za pomocą LQ (dwóm graczom proponuję partyjkę siatkówki) lub lepiej schrupać – to podniesie poziom górnej energii.

tete

TIPS & TRICKS

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks

TYTUŁU NIE MA, BO NIE

Przypominam, iż od miesiąca trwa następny konkurs SUPERTETE (10 mln starych złotych za uzbieranie w ciągu roku największej liczby punktów), a wszystkich chętnych zapraszam do zapoznania się z zasadami konkursu opublikowanymi w numerze 11/95. Oczywiście, zachęcam też do odkrywania tipów z nie istniejących gier zamieszczonych w tete.

Wracając do SUPERTETE myślę, iż warto wyjaśnić jedną sprawę. Doskonale wiemy, że tipy nie biorą się z powietrza i uzyskujecie je z pism polskich i zachodnich oraz z sieci. Chodzi jednak o to, aby unikać dosłownego przepisywania długich tipów z polskich czasopism. Bo to jest już plagiat, a popełnianie plagiatów nie jest miłe (zwłaszcza dla autora, który czyta swój tip podpisany obcym nazwiskiem). Dlatego, jak już chcecie nam przesłać taki długi i opisowy tip, to choć trochę zmieniajcie stylistykę (trzeba zachowywać pozory, nieprawdaż?).

W tym numerze drobne tipy niestety są poszkodowane, między innymi dlatego, iż drukujemy ogromną solucję do Wizardry 7. Z tego samego powodu Erectus Magnificus musi czekać do lutego na wydanie Gildii RPG. W tym miesiącu najwyżej ocenione zostały tipy **Grzegorza Morgiela** i **Marcina Marszałka**. Otrzymują oni po 500 tys. starych złotych i oczywiście punkty do klasyfikacji SUPERTETE.

Fałszywką w numerze 11/95 była gra This means peace! i celnie to odgadło aż 50 osób. Nagrody w wyniku losowania (tajnego, równego, bezpośredniego etc.) otrzymują: **Krzysztof Zawisło** z Gliwic, **Sebastian Kozak** ze Szczecina i **Piotr Arendarski** z Gorzowa. Nagrodami są gry ufundowane przez **IPS Computer Group**, ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa, tel. 642-27-66.

Pedro (don)

Pewnego wieczoru pewien redakcyjny programista-maniak zasiadł przed komputerem z zamiarem napisania czegoś dla Czytelników. Jim Midnite, bo o nim mowa, przesiedział przed komputerem wiele nocy, tworząc dla Was dwa zestawy. Zgodnie z tytułami macierzystych rubryk, zostały one nazwane DDTpack i TeTepack.

TeTepack

Zestaw TeTepack możesz zdobyć, nadsyłając do rubryki tete tipy, które zostaną wycenione na co najmniej 10 punktów. Tipy muszą znajdować się na dyskietce 3,5" HD. Nie zapomnij o kopercie zwrotnej!

A co znajdziesz w zestawie TeTepack?

1. WSZYSTKIE tipy, jakie kiedykolwiek drukowane były w Gamblerze. A jest tego sporo - ponad 1300 gier!!! Kody, klawiszologie, hasła - wszystko na miejscu, gotowe do przejrzenia lub wydrukowania. Wygodne, kolorowe przedstawienie tipów i możliwość szybkiego wyszukania danej gry znacznie ułatwiają sprawę.

2. Solucje z wszystkich numerów Gamblera, począwszy od Another World na Amigę, a skończywszy na Wax Works na PC. Koniec z mozolnym przeszukiwaniem stosu gazet w celu znalezienia rozwiązania ulubionej gry!

3. Spis treści wszystkich wydań Gamblera w wygodnej, elektronicznej formie, która umożliwia np. wyszukanie żądanego tytułu lub wybranie ulubionego autora. Chcecie zobaczyć, ile artykułów wyprodukował McSon? A może, ile recenzji zmieściło się w numerze 3/94? Albo sprawdzić, ile konkursów było w całej historii Gamblera? Nie ma sprawy! Wszystko to (i dużo więcej) jest możliwe w zestawie TeTepack. Możecie nawet dowiedzieć się, o jakich grach mówi artykuł, dzięki połączeniu spisu treści z indeksem gier.

A wszystkie te dane łącznie - to ponad jeden megabajt spakowanych informacji. Czegoś takiego w Polsce (a może i na świecie?) jeszcze nie było! Dlatego warto powalczyć o TeTepack.

DDTpack

O zestawie DDTpack pisaliśmy już w numerze 11/94, jednak warto chyba przypomnieć o jego istnieniu. W skład DDTpack wchodzą:

1. Wszystkie zamieszczone w dziale DDT poprawki oraz odcinki publikowanego w tejże rubryce miniserialu „ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK".

2. Pięć programów ułatwiających grzebanie w SG, w tym trzy nigdzie dotychczas nie publikowane (oczywiście autorstwa Jima Midnite'a).

3. Różne dodatki do gier (trainery, edytory, dodatkowe poziomy) wypełniające dyskietkę po brzegi.

Szczęśliwym (zapewne) posiadaczem zestawu DDTpack staniesz się wtedy, gdy trzy Twoje poprawki zostaną wydrukowane w rubryce DDT. Pod pewnym jednakże warunkiem - owe poprawki powinny być przysłane na dyskietce 1,44 MB z dołączoną kopertą zwrotną.

* * *

Oba zestawy są co miesiąc uaktualniane! Jeśli po przeczytaniu tego tekstu wydaje Ci się, że nie potrzebujesz żadnego z prezentowanych programów - przeczytaj tekst jeszcze raz! A potem szybko odszukaj tipy lub poprawki, nagraj je na dyskietkę i prześlij do odpowiedniej rubryki.

Naprawdę warto!

Marcin Wichary

PS Sorry Amigowcy, oba zestawy są na razie dostępne tylko w wersji PC.

PHANTASMAGORIA (PC CD-ROM)

Rozdział 1

Grę rozpoczynasz w kuchni - w szufladzie znajdziesz pudełko zapałek. Obok jest jadalnia. Weź pogrzebacz leżący koło kominka i wejdź do holu. Podnieś leżącą na ziemi gazetę. W sypialni na pierwszym piętrze znajdziesz na szafce talię kart do Tarota, a w sypialni na drugim piętrze - 5 USD schowanych w szufladzie. Wróć do kuchni i wejdź do spiżarni. Zapal światło i obejrzyj leżący na ziemi dywanik. Za pomocą pogrzebacza podważ klapę znajdującą się pod spodem. Zapal zapałkę i zejdź do piwnicy. Podnieś młotek i wyjdź. Pochodź trochę po domu, by zapoznać się z rozmieszczeniem komnat i porusz wszystko, co się da (warto np. położyć się na łóżku w czerwonej sypialni). Znajdziesz m.in. kilka listów, które dadzą się przeczytać, lecz nie dadzą się wziąć. Gdy już skończysz zwiedzać dom, wyjdź na zewnątrz i podejdź do stojącego przed nim samochodu. Pojedź do wioski i porozmawiaj z facetem handlującym nieruchomościami. Z szafki stojącej obok biurka weź klucz i wróć do domu. Zdobytym kluczem możesz otworzyć drzwi na końcu holu. Za nimi znajduje się gabinet Zoltana. W szufladzie biurka znajdziesz list, który można przeczytać oraz figurkę, a na stole zabytkową gazetę (przejrzyj ją). Zbadaj dokładniej znalezioną figurkę - okaże się, że jest to nóż do otwierania listów. Przyjrzyj się bliżej kominkowi. Poszerz nożem dziurę w murze i wejdź do kapliczki. Zbadaj księgę leżącą na ołtarzu i otwórz pudełko znajdujące się pod nią.

Rozdział 2

Pojedź do miasta i wejdź do sklepu po lewej stronie. Porozmawiaj ze sprzedawcą i kup proszek do czyszczenia sanitariatów (będzie Cię to kosztować 5 USD). Gdy wrócisz do domu zauważysz, że drzwi do szopy są otwarte. Skorzystaj z okazji i rozejrzyj się w środku. Przyjrzyj się leżącym na ziemi garnkom. Wróć do budynku. Wejdź na drugie piętro i zajrzyj do dziecinnego pokoju. Teraz idź do pracowni Dona i daj mu kupiony proszek.

Rozdział 3

Podejdź do drzewa i sprawdź, kto się za nim chowa. Okaże się, że to chłopak o imieniu Cyrus. Posłuchaj, co ma do powiedzenia i pójdź za nim. Wejdź do szopy i wdrap się po drabinie na drewnianą konstrukcję. Weź widły i przyciągnij nimi hak wiszący na linie. Przymocuj hak do zaklinowanej między deskami kobiety i każ Cyrusowi ją wyciągnąć. Po obejrzeniu animacji wejdź ponownie na górę i przyjrzyj się dziurze w deskach. Pod spodem znajdziesz gwóźdź, który zdobędziesz używając młotka. Wejdź do domu i idź na drugie piętro. Podłóż gazetę pod zamknięte drzwi i gwoździem popchnij klucz w dziurce. Podnieś z ziemi gazetę - zdobędziesz klucz. Otwórz nim drzwi i wejdź po schodach na górę. Weź z szafki książkę i wyjrzyj przez okno. Zejdź na dół i pojedź do wioski. Mając książkę dostaniesz się do domu starego Malcolma (pokaż książkę pielęgniarce i zażądaj widzenia ze staruszkiem). Po rozmowie wróć do rezydencji.

Rozdział 4

Wyjdź na tyły domu i odszukaj Cyrusa. Porozmawiaj z nim i pójdź ścieżką w prawo, nad przepaść. Cyrus przewróci drzewo rosnące nad krawędzią i będziesz mógł przejść na drugą stronę. Na drodze znajdziesz okular do teleskopu. Wejdź do szklarni i podnieś leżącą na ziemi łopatkę ogrodniczą. Zajrzyj też do dużej donicy. Po wyjściu ze szklarni popatrz przez teleskop i wróć do domu. Idź na drugie piętro i na górę po schodach. Wybij dziurę w ścianie, by dostać się do nowego pokoju. Obejrzyj sobie wszystkie przedmioty, a następnie otwórz skrzynię i zbadaj jej zawartość. Weź ze sobą broszkę i zejdź na parter.

Rozdział 5

Budzisz się w środku nocy. Wejdź do nowo odkrytego pokoju i spójrz w lustro - ujrzysz w nim wydarzenia sprzed stu lat. Idź do pokoju obok pracowni Dona i tam też zajrzyj w lustro. Gdy zejdziesz na parter wbiegnie Cyrus i powie, że Hariette oczekuje Cię w szopie. Pójdź tam i zobacz, o co chodzi. Gdy seans spirytystyczny się skończy wróć do domu, do jadalni. Czeka tam na Ciebie trzecie lustro i nowa porcja emocji. Idź teraz do pomieszczenia ze szklaną kopułą. Uruchom maszynę stojącą na środku i zbadaj ścianę w miejscu, gdzie padnie światło. Wejdź w przejście, które się otworzy i idź korytarzem do przodu, aż znajdziesz się w salce teatralnej. Otwórz drzwi główne i wyjdź do hallu.

Rozdział 6

Wejdź do sali teatralnej. Obejrzyj krzesło stojące na scenie oraz maszynkę obok. Wejdź do przebieralni i rozejrzyj się w środku. Zwróć uwagę na lustro i zdjęcie schowane w szafie. To ostatnie weź ze sobą. Jedź do wioski, pokaż zdjęcie i zażądaj ponownego widzenia z Malcolmem. Tym razem rozmowa będzie dłuższa i staruszek wyjaśni Ci, co dzieje się z Donem. Po rozmowie wróć do domu.

Rozdział 7

Idź do kaplicy. Okaże się, że księga magiczna, która leżała na stoliku, zniknęła. Na ścianie po prawej stronie znajdziesz tajemne przejście. Dojdziesz nim do rodzinnego grobowca. Weź leżący na jednym z katafalków srebrny naszyjnik z krzyżem. Wróć do kaplicy i idź do przebieralni. Znajdziesz tam kurtkę Dona, a w niej figurkę bałwanka. Idź na pierwsze piętro i wejdź do ciemni. Od tej pory wszystko będziesz robić w czasie rzeczywistym, więc musisz się spieszyć, jeśli nie chcesz zginąć. Sypnij Donowi w twarz utrwalaczem fotograficznym i uciekaj z pokoju. Po chwili wróć do ciemni i weź ze stolika magiczną księgę.

Zostaniesz złapany przez Dona. Gdy będzie Cię przywiązywał do krzesła, pokaż mu figurkę i pociągnij dźwignię przy lewym oparciu. Don zginie, lecz to jeszcze nie koniec Twoich kłopotów. Dopiero teraz w całej okazałości ujawni się demon, który jest sprawcą całego zamieszania. Uciekaj z sali przez znane Ci ukryte przejście i zbiegnij schodami w dół. Wyrwę pokonasz dzięki rurze kanalizacyjnej pod sufitem. Po wbiegnięciu do komnaty zarygluj drzwi. Zbliż się do ołtarza i połóż na nim księgę. Weź talizman z ręki trupa Zoltana i połóż go na księdze. Ukłuj się w palec szpilką z broszki i skrop krwią talizman. Połóż na wierzchu krzyż i odmów końcową inkatację.

Frogger

SPACE QUEST 6 (PC CD-ROM)

Polysorbate LX

Złap przechodzącego robota, by się uwolnić. Z roweru stojącego obok weź kartę identyfikacyjną. Przejdź się po ulicach i poszukaj budki fotograficznej. Wrzuć w otwór pieniążek, który masz ze sobą i zrób komplet zdjęć. Wklej je do zabranej karty. Przejdź się po ulicach i pogadaj z ludźmi. Zagadnij faceta w długim ciemnozielonym płaszczu. Gdy będzie chciał odejść, zaczep go ponownie. Jest to łowca endodroidów - Blaine Rohmer. Poprosi Cię o pomoc w odszukaniu zbuntowanego robota i wręczy wykrywacz metali. Za pomocą tego przedmiotu możesz badać, czy w pobliżu znajduje się dany pierwiastek. Ustawiając aparat na poszukiwanie Droidium możesz się zorientować, czy szukany robot jest blisko Twojego aktualnego miejsca pobytu. Pójdź do baru i wjedź na górę windą. Gdy kelnerka pochyli się, by wytrzeć stolik, wyjmij jej z kieszeni pieniążek. Siedzącym w kącie gościom pokaż swoją kartę. Gdy uciekną, weź rurki, które zostawili. Wyciągnij spod stołu butlę z ciekłym azotem i podłącz ją do rury wystającej ze ściany. Zejdź na dół i pokaż kartę barmanowi. Zamów specjalnego drinka. Gdy barman odejdzie, wejdź za ladę. Otwórz lodówkę i wyjmij z niej foremkę do lodu. Obok lodówki znajdziesz cztery okrągłe klapki. Otwórz trzecią od lewej i pociągnij za rurę, by wyrwać ją ze ściany. Zerknij na przedmioty, które masz. Posiadane rurki połącz w jedną długą i podłącz do wyrwanego ze ściany końca. Drugi koniec rurki podłącz do wylotu na lewo od lodówki. Idź na górę i włącz dopływ azotu. Szybko zjedź na dół i zejdź po schodach do piwnicy. Zanim robot zdąży odmarznąć, podnieś z ziemi metalowy pręt i przyłóż mu. Zbierz potłuczone szczątki śmietniczką i wsyp je do foremki. Zanieś swoje trofeum Blaine'owi, jako wynagrodzenie dostaniesz 50 sztuk miejscowej waluty.

Pójdź do salonu gier i zagraj z kosmitą w grę „Stooge Fighter 3". Mimo wysiłków przegrasz sromotnie. Nie przejmuj się i wyjdź na ulicę. Chodząc po mieście zagaduj przechodniów. Powinieneś w końcu spotkać kolesia o imieniu Elmo Pug (taki mały grubasek), który zaproponuje Ci instrukcję oszukiwania, w zamian za butelkę brandy. Idź do sklepu i kup brandy. Odszukaj Puga i daj mu butelkę. Przestudiuj zdobytą instrukcję i wróć do salonu gier. Jeśli skorzystasz z uzyskanych informacji nie powinieneś mieć kłopotów z pokonaniem przeciwnika. Twoje wysiłki zostaną uwieńczone nagrodą w wys. 300 bukazoidów. Idź do hotelu i za zdobyte pieniądze wynajmij pokój. W chwilę później znajdziesz się w kłopotach.

Pierwszą rzeczą, którą będziesz musiał zrobić, jest uwolnienie się z kajdanek. Pociągnij za przedmiot wiszący obok na ścianie i połóż go na podłodze. Kliknij na nim rączką - Roger naelektryzuje się. Dotknij karku Singenta i już po nim. Przeszukaj ciało i weź klucze. Otwórz nimi zamek obok biurka. Z pokoju weź jeszcze BURLESQUE MODDIE i wyjdź. Będziesz się teraz musiał pozbyć Nigela. Z pudełka stojącego na podłodze weź CHURLISH MODDIE i zamień etykietki na obu przedmiotach. Daj Nigelowi przerobiony CHURLISH MODDIE i poczekaj, aż odejdzie. Podnieś z ziemi pas upuszczony przez Nigela i weź znajdujący się na nim modulator. Użyj modulatora, by wyłączyć pole ochronne. Idź do pokoju Singenta. Weź kompakt Popular Techtronics. Włóż go do czytnika 3DOA i przeczytaj artykuł na temat przerabiania wykrywacza metali na nadajnik. Otwórz wykrywacz. Pod pokrywą znajduje się pięć otworów oznaczonych literami od A do E. W każdy z nich można wetknąć jedną z pięciu małych, zielonych płytek oznaczonych literami TT, PS, SE, RF i FC. W każdą z nich, z kolei, można wetknąć jeden z pięciu różnokolorowych układów scalonych, oznaczonych odpowiednio DEN, REP, FER, DIM i SPE. Ponadto przy każdym otworze znajduje się rząd przełączników pozwalających ustawić wartość nazwaną IRK na 1, 3, 5, 7 lub 9. Przerobienie wykrywacza na nadajnik polega na ustawieniu odpowiedniej kombinacji wszystkich elementów, którą podaję poniżej:

Otwór	Płytka	Układ	IRK
A	RF	SPE	9
B	TT	DEN	7
C	PS	FER	1
D	FC	REP	5
E	SE	DIM	3

Po zmontowaniu nadajnika wyjdź na balkon i użyj go. Zostaniesz zabrany przez przyjaciela.

Statek kosmiczny

Na początku musisz uzyskać dostęp do DNA Pattern Analyzer. Porozmawiaj z gościem o imieniu Jebba the Hop. Męcz go tak długo, aż zgodzi się, żebyś skorzystał z urządzenia. Naciśnij przycisk CLEAN przy pasku Nigela. Kliknij kursorem na analizatorze i połóż na półce włos. Naciśnij przycisk IMPRINT TO CART. Sekwencja genetyczna zostanie zapisana na karcie magnetycznej. Odszukaj stację ComPost (służy między innymi do komunikacji na terenie statku). Zastosuj na niej zdobytą kartę, by dowiedzieć się czegoś więcej o Nigelu. Używając ComPost wróć do swojej kabiny i wysłuchaj wiadomości od komandora Kielbasy. Idź do pomieszczenia transportowego i przenieś się na Burksilon 5.

Gdy będziesz na pogrzebie wyjmij z kieszeni kartkę i odczytaj przemowę. Później, gdy znajdziesz się w HoloSuite, wprowadź numer 555-1212 do panelu kontrolnego. Uruchomi to program, który pozwoli Ci zapoznać się z VULGAR NERVE PINCH. Będziesz teraz musiał pozbyć się strażników przy hangarze. Wykorzystaj na mniejszym nowo nabyte umiejętności. Czeka Cię trochę kłopotów, lecz nie ma się co przejmować.

Będziesz musiał oszukać pilnujących Cię kolesiów. Ze znalezionego pożywienia zbuduj manekin. Ułóż jedzenie w następującej kolejności: Yoda Ears, Bobbit Kabobs, Rack of Orat, Baquettes, Tubers, Melon, Gragh. Połóż marionetkę na łóżku. Kliknij na wagonik - Roger schowa się w nim i zostanie wywieziony z celi przez Dorffa. Odszukaj doktora. Kiedy nie będzie patrzył, ukradnij trochę morfiny z szafki stojącej na prawo od centralnego pulpitu. Wróć do hangaru i nafaszeruj pączki morfiną. Gdy gruby strażnik zacznie się przemieniać, użyj VULGAR NERVE PINCH na jego mniejszym koledze. Wyjmij mu z kieszeni kluczyki z alarmem. Użyj stacji ComPost i przenieś się do 8-Rear. Pogadaj z Obwodem Sydney. Przekonaj, by dał Ci ramię i gałkę oczną. Wróć do hangaru i za pomocą zdobytego ramienia otwórz drzwi. Skorzystaj z kluczyków, by zidentyfikować odpowiedni pojazd, otwórz drzwiczki i zjeżdżaj.

Delta Burksilon 5

W pokoju Sharpei rób dokładnie to, co Ci każe. Gdy pomieszczenie napełni się gazem, weź szybko z łóżka urządzenie „Crap-o-matic" i użyj go na drzwiach. Zostaniesz uratowany przez Santiago. Gdy wylądujesz z powrotem na Delta Burksilon pofatyguj się do laboratorium A i porozmawiaj z doktorem. Powinieneś mu dać okazję przeszukać laboratorium. Powinieneś też zabrać z biurka w pobliżu CALLAHAN MODDIE. Wróć na Polysorbate LX i idź do sklepu z przeszczepami. Wymień MODDIE na CyberSpace Jack i leć z powrotem na Delta Burksilon 5. Idź do laboratorium i użyj skafandra na komputerze, by dostać się do cyberprzestrzeni.

Pierwszym problemem, na który możesz się natknąć, będzie labirynt. Nie jest on na szczęście tak skomplikowany, jak się z początku wydaje. Za każdym razem, gdy Roger pojawi się na planszy porusz go do przodu, aż zniknie. Nie cofaj się, ani nie skręcaj, bo zgubisz drogę. Idąc cały czas prosto dojdziesz do końca labiryntu. Następnie będziesz musiał wykiwać kobietę z Lobby. Kliknij na urządzeniu zmieniającym numery, by je otworzyć. Śrubokrętem przestaw numer na 3 i pokaż swoją kartę Sis Inny. Wpuści Cię ona do File Cabinet Room. Poruszając kursorem między rzędami szafek zobaczysz napisy EXIT. Pomiędzy każdymi dwoma rzędami jest jedno wyjście odpowiadające literze alfabetu. Gdy na nie klikniesz, Roger wejdzie do odpowiedniego pokoju. Powinieneś zebrać materiały dotyczące następujących tematów: Rancid, Beleaux, Sharpei, Santiago, Project Immortality. Żeby dostać się do dokumentów schowanych wysoko, musisz zmontować schodki z szuflad. Gdy już zbierzesz wszystkie materiały, pora je wydrukować. Kliknij na każdym przedmiocie, by go otworzyć i użyj go na drukarce. Wszyskie wyniki znajdą się na Delta Burksilon 5. Wróć przez labirynt do laboratorium A, weź z drukarki gotowe materiały i pokaż je Dr. Beleaux.

W pojeździe

Najpierw należy uruchomić maszyny. Ustaw następujące wartości:

Fuel Tank 1:	Lathanum
Fuel Tank 2:	Sulfur
Fuel Tank 3:	Silver



Catalyst: Neon
Confirmation Code: Lasagne

Użyj Initialization Button, aby uruchomić procedurę startową. W celu oszukania skanera siatkówki użyj oka obwodu Sydney zdobytego wcześniej. Weź z szafki skafander i hełm. Załóż strój, otwórz drzwi pojazdu. Będziesz musiał naprawić Divalium Crystal. W tym celu weź Elmo's Gluzall z kokpitu. Otwórz wykrywacz metali i wyjmij ze środka kryształ zasilający. Użyj Elmo's Gluzall na krysztale z wykrywacza, potem na Divalium Crystal, a w końcu kryształ na zepsutej części. Zza fotela pilota weź notatkę i przeczytaj ją. Włóż hełm, skafander i wyjdź w przestrzeń kosmiczną. Z bagażnika wyjmij kable i znak. Postaw znak na pojeździe i czekaj. Gdy ktoś się pojawi, daj mu kable i podłącz swoją końcówkę do baterii, zgodnie z przeczytaną notatką. Silniki jednak nie zapalą. Musisz ponownie wyjść na zewnątrz i wyjąć zdechłą rybę z turbin. Podejdź do komputera nawigacyjnego i wciśnij przycisk Manual Override. Gdy ukaże się hologram, każ komputerowi powrócić na Delta Burksilon 5. Gdy będziesz chciał wrócić na Polysorbate LX podejdź do kokpitu i wciśnij Photo-Triangulation Button. Zrób dwa zdjęcia i weź negatywy. Nałóż negatyw pierwszego na pozytyw drugiego, kładąc je na monitorze PTS. Pozostaje tylko wcisnąć przycisk.

Stellar Santiago's Body

Znajdujesz się w organizmie Santiago. Gdy będziesz wychodził z pojazdu załóż skafander. Hełmu nie musisz wkładać, po prostu weź go ze sobą. Zanim opuścisz statek weź ALVEOLI (na zewnątrz), DUCT TAPE, HAND PUMP (w przegródce z rękawicami) i CAPILLARIES (w silniku). Zejdź przez przewód do brzucha. Powinieneś znaleźć w pobliżu kałużę kwasu. Weź BENT STAPLE, PINFEATHER i CELERY STRING ze ściany. Z pierwszego i trzeciego przedmiotu zmontuj linę z hakiem do wspinaczki. Użyj liny, by dostać się na górę przełyku. Na ściance użyj PINFEATHER i poczekaj, aż podniesie się poziom kwasu. Zejdź w dół, do strun głosowych. Strąć przyczepioną tam pastylkę - spadnie do żołądka. Będziesz teraz potrzebował czegoś do rozpuszczenia tabletki. Dobrym rozwiązaniem jest mieszanina enzymów i żółci. Użyj DUCT TAPE i HAND PUMP, aby wpompować trochę żółci do hełmu. Dolej enzymów i gotowe. Polej tabletkę płynem i pozbieraj powstałe kawałeczki. Przy okazji weź kilka kamieni. Daj kawałki pastylki robakowi, trochę go to uspokoi. Skorzystaj z okazji i wsiądź na niego. Zeskocz przy wyrostku robaczkowym i pozbieraj wszystko, co zdołasz. Wetknij ALVEOLI do zatkanego przewodu trzustkowego. Kliknij kursorem TALK na przedmiocie - da Ci to dostatecznie dużo miejsca, byś się przecisnął przez zablokowaną strefę. Gdy wrócisz do swojego pojazdu okaże się, że trzeba go zatankować. Za czerwoną lampką w kabinie znajdziesz pojemnik. Napełnij go rezerwowym paliwem. Wciśnij przycisk Initiation i poleć do mózgu.

Na początku będziesz musiał przebić się przez membranę ochronną. Musisz ją przeciąć. Gdy będziesz potrzebował przemieścić się pomiędzy półkulami, kliknij trzy razy - Roger powinien przejść na drugą stronę. Żeby pozbyć się bakterii, rzuć kamieniem po kolei w każdą z nich, a następnie drugi raz w pierwszą. Pobiją się i zginą. Żeby przedostać się dalej, będziesz musiał usunąć przeszkodę blokującą drogę. Korzystając z podnośnika jedź do ośrodka kaszlu i użyj PAPERCLIP. Santiago zakaszle, usuwając zator. Teraz Twoim kolejnym problemem jest robot Sharpei. Użyj PAPERCLIP na przewodach nerwowych w celu stworzenia elektromagnesu. Za pomocą elektromagnesu będziesz mógł zniszczyć robota. Została jeszcze tylko ostatnia drobna rzecz do zrobienia. Zatruj mózg Sharpei zdechłą rybą wyciągniętą wcześniej z silnika i to już jest nareszcie koniec. Udało Ci się uratować Santiago.

Frogger

WIZARDRY VII (PC)

Jedna z najlepszych (niektórzy twierdzą, że najlepsza) gier w historii RPG. Nieprawdopodobne bogactwo świata, rozbudowane charakterystyki bohaterów, olbrzymia liczba walk i zagadek, logiczny i atrakcyjny system czarów, bardzo dobra grafika, banalnie prosty interfejs użytkownika. Wszystko na dwóch (!!!) dyskietkach. Podobny program nie powstał ani wcześniej, ani później. Rewelacja! (jp)

POCZĄTEK (MYRMIDEON ROAD)

Na południowym wschodzie znajdują się lochy. Znajdziesz tam kartkę z informacją o jednym ze sklepów w mieście (NEW CITY). Lochy zamieszkuje też szkielet zwany RA-SEP-RE-TEP. Po pokonaniu go zyskujemy AMULET OF LIFE (zawiera czar RESURRECTION umożliwiający wskrzeszenie zabitej postaci). Na południu jest obszar zalesiony, możemy tam znaleźć rzecz bardzo cenną: przyrządy do robienia mapy (JOURNEY MAP KIT). Na północy znajduje się pole z mnóstwem usypiających kwiatów, a za nim wieża magów. Przejść przez nie można w dwojaki sposób: albo po każdym udanym przejściu na następny kwadrat pola zapisywać stan gry, albo poczekać na rozwój sytuacji. Po pewnym czasie i tak znajdziemy się po drugiej stronie pola (dojdziemy inną drogą). Na wschodzie jest miasto. Aby wejść do miasta należy albo rozwalić strażników, albo podać imię właściciela sklepu z ulotki znalezionej w lochu (PALUKE).

NOWE MIASTO (NEW CITY)

W zbrojowni u Palukego możemy nabyć zbroje wszelakiego rodzaju. W karczmie trzeba wykupić nocleg - mamy wtedy pewność, że nic nas podczas snu nie zaatakuje. W sklepie magika możemy kupić zwoje z czarami. Magik otwiera sklep w mieście tylko nocą. W dzień przenosi się do swojego drugiego sklepu w wieży magów. W centrum miasta stoi fontanna, a w jej środku - posąg założyciela miasta (FATHER PHOONZANG). U jego stóp możemy znaleźć kamień księżycowy (MOONSTONE). Postacie, chcące się dostać do posągu, muszą mieć choć trochę wyćwiczoną sprawność pływania (SWIMMING). Na północ od fontanny znajduje się opactwo. Ksiądz wypowie zdanie „SLAY NOT HE THAT CANNOT HEAR". To część hasła potrzebnego, aby dostać się do szkoły pięciu kwiatów (SCHOOL OF 5 FLOWERS). Wstąpiliśmy na świętą ścieżkę (HOLY PATH). Południowa część miasta - to wyjście na morze. W dalszej części gry znajdziemy łódź. W porcie możemy poznać historię morskiego potwora BROMBADEGA. W muzeum możemy zdobyć REBUS EGGE. Jednakże wcześniej musimy znać czar CURE DISEASE lub mieć butelkę z takim płynem. Wkładamy rękę w miraż różdżki (MAJESTIK WAND) i trzymamy ją tam chwilę. Zyskujemy kamień, ale i chorobę jednej z postaci. Musimy ją natychmiast uleczyć, w przeciwnym razie postać nie odzyska pełnej sprawności podczas walk. W mieście znajdują się kwatery dwóch najważniejszych wspólnot zamieszkujących planetę: pająków i niedźwiedzi z łbami nosorożca.

W więzieniu (NEW CITY CONSTABULARY) trzymany jest ork. Aby dostać się do więźnia, musimy pokonać strażników oraz znać prawidłową kolejność wciskania klawiszy w drzwiach broniących wejścia. Znajduje się ona na BLACK WAFER, znalezionym w jednym z domów. „BYYR" - to pierwsze litery kolorów przycisków. Więzień w zamian za uwolnienie napisze przepustkę do ziemi orków i poprosi o przekazanie królowi wiadomości: „DARTAEN ALLIANCE IS BROKEN". Musimy się domagać, aby zdradził nam drogę do zamku (ORKOGRE CASTLE), gdyż inaczej się wywinie. W bibliotece znajdziemy śpiącego strażnika pilnującego książki. Książka zawiera legendę - z jej bohaterami jeszcze się spotkamy. W drugim pomieszczeniu biblioteki profesor opowie nam o historii miasta. W mieście jest też bank, a w jego skarbcu znajduje się, jedno z wielu w tej grze, ukryte przejście.

ZAMEK (ORKOGRE CASTLE)

Posługując się przepustką otrzymaną od więźnia i wysłuchując opowieści przywódcy patrolu o czarowniku MURKATOSIE idziemy dalej. Musimy zejść z drogi, aby dotrzeć do zamku. Wejście ukryte jest na polanie w lesie. W zamku musimy znaleźć wnętrzności Munków (MUNK INNARDS) w spiżarni, polerowany kawałek stali służący jako lustro (STEEL PLATE) i grzebienie (BONE COMBS & BRUSHES) w komnacie królowej. Posługując się lustrem, stojąc twarzą do sanktuarium Murkatosa (MURKATOS OUTER SANCTUM) i pod dziurawym dachem, kierujemy promień światła na drzwi - otwierają się. W środku są klucze do cel więziennych (RING OF STEEL KEYS). W celach znajdujemy banany (BUNCH OF BANANAS) i posługując się dźwigniami otwieramy zapadnię do niższego poziomu, przez który przechodzimy do drugiej pracowni Murkatosa (MURKATOS INNER SANCTUM). Spotykamy jego ducha, który udzieli nam wskazówek co do miejsca, gdzie znajduje się jedna z map zawierających szarady (rozwiązanie pomaga zdobyć użyteczny przedmiot). Z pracowni MURKATOSA zabieramy drzewko bonsai (BONSAI TREE). Za sekretnym przejściem znajduje się skrzynia zawierająca GEM OF POWER. Dzięki klejnotowi jedna z postaci zyska nową, trenowalną zdolność (POWER STRIKE) i wywoła tajemne moce drzemiące w tym przedmiocie. Posługując się bananami kusimy małpę (GORKUNGA - THE KILLER APE), co otwiera nam drogę do paru kolejnych dźwigni. Dzięki nim dostajemy się do sali tronowej. Gdybyśmy już przedtem wykorzystali banany znalezione w celi, zawsze możemy je kupić w wieży magów. KING ULGAR siedzi na tronie. Przekazujemy mu wiadomość usłyszaną od więźnia, wysłuchujemy opowieści i dzięki kluczowi do krat za sekretnym przejściem w sypialni króla, naprzeciwko komnaty królowej, uzyskujemy jedną z map.

RZEKA (EYRN RIVER)

Wychodząc z NEW CITY na wschód i skręcając w prawo na pierwszym rozdrożu dochodzimy do brodu i spotykamy kolejnego NPC. Jest nim BROTHER TSHOBER. Od niego możemy dowiedzieć się wielu

interesujących rzeczy na temat świętego miasta po drugiej stronie rzeki: MUNKHARAMA. Za skromną opłatą braciszek może nas przewieźć przez rzekę. Istnieje też inny, prostszy sposób: jeśli od razu podamy część hasła usłyszanego od księdza, braciszek poda odzew „BE THANKFUL YE THAT HATH AN EAR" i będzie chętny do dalszej współpracy za darmo. Opowie nam też o zaginionej świątyni w świętym mieście MUNKHARAMIE i poda wskazówki, jak zdobyć święte dzieło (HOLY WORK).

ZAGINIONA ŚWIĄTYNIA (LOST TEMPLE)

Na środku MUNKHARAMY znajduje się posąg (taki jak w NEW CITY) otoczony pasem wody. Po rogach, w wodzie są cztery monety (AMBER, DIAMOND, EMERALD & RUBY COIN). Zgodnie z mapą *TEMPLE* należy je po jednej powrzucać do czterech urn znajdujących się wokół jeziorka, pod sklepieniami. Do CUPRUM URN wrzucamy RUBY COIN, do GOLDEN URN - AMBER COIN, do SILVER URN - DIAMOND COIN, do VIRIDIAN URN - EMERALD COIN. Po skończeniu używamy MOONSTONE, stojąc obok posągu i patrząc na niego. Zostaniemy przeniesieni do zaginionej świątyni.

Jesteśmy na dużym placu. Używając zachodniego wejścia w południowej ścianie idziemy korytarzem, aż znajdziemy zejście na niższy poziom. Stalowy pręt (NOTCHED SHAFT) jest w skrzyni za ukrytym przejściem, w jednej z wnęk na wschodzie. Przycisk do otwarcia przejścia znajduje się w jednej z wnęk zachodnich. Teraz wchodzimy przez północne lub południowe wejście w zachodniej ścianie. Na środku korytarza po wschodniej stronie jest otwór. Używamy pręta do wyłączenia mechanizmu zapadniowego. Teraz już możemy spokojnie przejść przez środkowe wejście w zachodniej ścianie dużego placu, przeszukując uprzednio inne wejścia w celu znalezienia kluczy (do skrzyni za kratą, do której dźwignia jest złamana, dostaniemy się wschodnim wejściem w północnej ścianie placu, otwierając dwa sekretne przejścia - pierwsze wciskając przycisk, drugie przekręcając świecznik). Następnie schodzimy po drabinie na niższy poziom. Po drugiej stronie od wejścia znajduje się fontanna na ścianie. Po lewej stronie jest przycisk. Dalej, za kratą w skrzyni, znajdziemy dzieło zatytułowane HOLY COVENANT. Schodzimy poziom niżej. W północnej części wschodniej ściany jest ukryta dźwignia, która powoduje, iż ze studni wynurza się czarna kula. Po zabiciu mumii zabieramy kulę (WIKUM'S POWERGLOBE). Będzie potrzebna do uruchomienia łodzi.

ŚWIĘTE MIASTO MUNKÓW (MUNKHARAMA)

Znajdujemy studnię, przy której dostajemy zagadkę. W nagrodę za poprawną odpowiedź (COIN), otrzymujemy zestaw monet (WELL COINS). Monety służą do otwierania drzwi w pokojach przyległych do głównego placu miasta. Za dwojgiem drzwi są dźwignie otwierające przejścia za pozostałymi. Za trzecimi drzwiami, na północnym wschodzie - pomieszczenie z wieloma komnatami. Znajdujemy cztery fasolki (BEANS OF CUPS, PENTACLES, SWORDS, WANDS). Umieszczamy je w czterech odpowiednio dobranych kielichach stojących w alkowach. BEAN OF PENTACLES w północno-zachodniej alkowie, CUPS w północno-wschodniej, WANDS w południowo-wschodniej, SWORDS w południowo--zachodniej. Idziemy do centralnej komnaty, pchamy dźwignię (PULL THE SPINDLE). Powinien cztery razy wypaść kolor biały (WHITE). Otworzy się zapadnia, wpadamy do podziemi. Kiedy z nich wyjdziemy zobaczymy, że na południowym wschodzie otworzyło się przejście. Możemy się tędy przedostać do apteki. Aptekarz ma wiele użytecznych mikstur, a także udzieli nam wielu ciekawych rad. Usłyszymy, jak dostać się do pałacu (PALACE OF GRAN MELANGE jest jedyną drogą dotarcia do szkoły pięciu kwiatów).

Za czwartymi drzwiami, otwartymi dzięki monecie ze studni, na południowym zachodzie znajduje się pałac. Aby wejść do środka musimy odpowiedzieć na dwa pytania mnicha oraz zapłacić wpisowe. Odpowiadamy dzięki informacjom udzielonym przez aptekarza: LAND OF DREAMS, a potem LIVING DEAD. Kiedy znajdziemy w komnatach SMOKING PIPE oraz MYSTERIOUS PASTILLE łączymy te przedmioty (opcja MERGE w inventory postaci), otrzymując dymiącą fajkę. Wtedy w podziemiach w północno-zachodniej części pałacu otworzą się czarne wrota. Wchodzimy w nie i dochodząc do płomieni używamy fajki. Pojawia się SPIRIT OF LIFE, oferując nam jeden z pięciu wspaniałych artefaktów. Możemy wybrać SWORD (przy jego wyborze u wszystkich postaci siła rośnie o jeden punkt), STAFF (inteligencja), GORN (wiara), RING (zręczność), STONE (witalność). Najkorzystniejszym wyborem według mnie jest kamień - AMULET OF HEALING.

W szkole pięciu kwiatów spotykamy XEN XHENG-a. Podajemy odzew na hasło (znany od braciszka), po czym dajemy święte dzieło. Jeśli zechcemy pobrać nauki dostaniemy informację, iż musimy poszukać w górach pięciu kwiatów: ROSIS, PLUMAC, LIONE, MYTHIA, DAHLIA. Kiedy wyjdziemy z MUNKHARAMY i wrócimy w to miejsce, będzie tu leżała notatka od XHENGA. Z niej dowiemy się, iż na hasło „HOLY SACRAMENT" ksiądz w NEW CITY udostępni nam wejście do darmowej fontanny z uzdrawiającą wodą oraz skrzyni z kawałkiem mapy. Dowiemy się też, że kiedy znajdziemy kwiaty musimy je odpowiednio złączyć, przy czym DAHLIA wcześniej musi być połączona ze święconą wodą (HOLY WATER). Wodę tę można kupić u księdza w NEW CITY. Otrzymamy wówczas sekret pięciu kwiatów: płyn, po wypiciu którego jedna z postaci zyskuje nową, możliwą do ćwiczenia zdolność (SNAKESPEED).

GÓRY (MOUNTAINS)

W górach znajduje się wiele jaskiń, w których mamy do czynienia z kilkoma sekretnymi przejściami. Aby efektywnie poruszać się w górach, postacie powinny mieć wyćwiczoną zdolność wspinaczki (CLIMBING). Podróżując po górach i jaskiniach należy skolekcjonować pięć kwiatów oraz cztery kawałki winorośli. Te ostatnie łączymy, a całość posłuży do zejścia w przepaść. W północno-wschodniej części jaskini zamieszkanej przez olbrzymy, za sekretnym przejściem mieszka potwór o imieniu SPOT. Po pokonaniu go znajdujemy NECROMATIC HELM. Na jednej z polan, między górami, poczujemy zimny, przejmujący wiatr. Zakładając NECROMATIC HELM i czekając do północy (musi się maksymalnie ściemnić), znajdziemy na tej polanie czterech wysłanników złych wiedźm, tańczących wokół dobrej wróżki. Legenda, którą wyczytaliśmy w książce z biblioteki w NEW CITY, okazała się prawdą. Przystępujemy do ratowania HILYNDY. Od wysłanników dowiadujemy się, jakie są imiona wiedźm i kierunki krain, w których panują: NARALDA - NORTH, BARBANA - EAST, XANDASA - SOUTH, CARMELA - WEST.

W jednej z jaskiń znajdują się cztery lustra (odpowiadające czterem stronom świata). Przy każdym wymawiamy imię wiedźmy, odpowiadającej zadanej przez lustro stronie świata. Zyskujemy w ten sposób kolejne części twarzy HILYNDY (GOLDEN EARS, EYES, NOSE, TEETH). Przy okazji poznajemy postacie NPC. W końcu dochodzimy do piątego lustra, dzięki któremu ukazuje się płaska twarz, na której umieszczamy odzyskane części. HILYNDA podwyższa każdej postaci losowo wybraną cechę, a grupa zyskuje kolejną mapę. W zalanej słoną wodą jaskini, na środku której znajduje się wir wodny, zgodnie z mapą *SPHINX*, po dojściu do ukrytego za sekretnym przejściem brzegu kładziemy na nim REBUS EGGE z muzeum w NEW CITY. Z jaja wykluwa się sfinks, który po zadaniu zagadki (MAN) ulatuje, tworząc tęczowy most nad wirem. Po dostaniu się na drugi brzeg i włożeniu ręki do dziury w ziemi (opcją SEARCH) stajemy się posiadaczami MAJESTIK WAND.

MIASTO NIEDŹWIEDZI (UKPYR)

Wychodząc południowym wyjściem ze świętego miasta MUNKHARAMA i idąc wzdłuż drogi dochodzimy po pewnym czasie do głównej kwatery klanu UMPANICH. Przy bramie wejściowej zapisujemy się do specjalnych sił (SPECIAL TACTICAL FORCES). Potem udajemy się na wschód do kwatery sierżanta BALBRAKA. Dostaniemy sześć rozkazów do wykonania.

Rozkaz 1: zakupić broń w SUPPLY DEPOT w północnej części miasta.

Rozkaz 2: nauczyć się strzelać w FIRING RANGE w zachodniej części miasta. Za pierwsze jednoczesne trzy trafienia w środek tarczy (BULL'S-EYE) cała drużyna dostaje awans na wyższy stopień wojskowy, po czym możemy zaopatrzyć się w sklepie w jeszcze lepszy zestaw broni.

Rozkaz 3: ponownie zameldować się u sierżanta BALBRAKA.

Rozkaz 4: wykonać zwiad w lesie znajdującym się na północ od miasta. Po drodze natkniemy się na grupę pająków, przeciwników niedźwiedzi. Pająki poproszą nas o pomoc w odkryciu pozycji, w jakiej znajduje się statek kosmiczny UMPANICH. Możemy je zabić i zameldować sierżantowi o pokonaniu wroga lub im pomóc, a sierżantowi skłamać. Pozycję statku odczytujemy z mapy znajdującej się w porcie kosmicznym (SPACEPORT) w północno-wschodniej części miasta UKPYR. Pozycja ta brzmi: S:18,49 D:34,82,+17.

Rozkaz 5: dostarczyć wiadomość do RHODANA LEWARXA od generała YAMO. W tym celu udajemy się korzystając z teleportu (HUMPAWHAMMER - zachodnia część UKPYRU) do kwatery UMPANICH w NEW CITY. Dowiadujemy się, że ojciec RHODANA został zabity przez jednego z pająków: SHRITISA TRANGA. RHODAN będzie teraz szukał zemsty. Dowiadujemy się, że w NEW CITY działa czarny rynek broni. Słysząc słowa BLACK MARKET handlarz bronią z NEW CITY da nam wolny wstęp.

Rozkaz 6: udać się do generała YAMO. Znajduje się on w sztabie wojskowym w centrum miasta. Gdy jesteśmy w mieście, wybuchają bomby. Generał ginie, ale przed śmiercią przekazuje nam granat (THERMAL PINEAPPLE), broń mogącą nam pomóc zniszczyć królową pająków. Po wybuchach, ze względu na zawalenie się ścian części



budynków, wiele wcześniej niedostępnych lub trudno dostępnych pomieszczeń ze skrzyniami stoi otworem. Między innymi pokoje oznaczone MAP ROOM oraz SECURITY STATION. W pierwszym zapoznajemy się z mapą, a w drugim - z kodem cyfrowym do drzwi znajdujących się w kwaterze UMPANICH w NEW CITY. Brzmi on: 2723539. Za drzwiami jest skrzynia, w której znajdziemy COMM-LINK DEVICE.

MIASTO PAJĄKÓW (NYCTALITH)

W budynku z napisem SECURITY (północno-zachodnia część miasta) znajdujemy dwa pręty w kształcie palców (FINGER RODS) - są to klucze. W pomieszczeniach portu kosmicznego (LANDING PORT), na północy miasta, odnajdziemy dziennik przylotów i odlotów (TRANG PORTBOOK). Królowa pająków, H'JENN-RA TRANG, znajduje się w budynku z napisem HIGH CHAMBER w północno-zachodniej części miasta. Da nam parę zadań do wykonania.

Zadanie 1: skontaktować się ze SHRITISEM TRANGIEM i przekazać mu wiadomość „TO STRIKE". W tym celu korzystamy z teleportu w komnatach królowej (drzwi z napisem ANTHRACAX), który przenosi nas do kwatery TRANGÓW w NEW CITY. Po przekazaniu wiadomości możemy zgodzić się na współpracę ze SHRITISEM. Zażąda on wówczas od nas medalionu, który nosi przy sobie RODAN LEWARX i z którym rozstanie się tylko w wypadku śmierci. Po zabiciu RODANA i zameldowaniu tego faktu SHRITISOWI medalion będziemy mogli zatrzymać. Przed ponownym użyciem teleportu zabieramy ze skrzyni CONTROL CARD.

Zadanie 2: znaleźć mapę *BOAT* ukrytą w ruinach zamieszkanych przez szczury. Wraz z zadaniem dostajesz szaradę, w której musisz odgadnąć kolejność cyfr. Rozwiązanie wygląda tak: FIFTH, THIRD, FOURTH, SECOND, SIXTH, FIRST.

Zadanie 3: rozprawić się ze sługami DARK SAVANTA okupującymi OBSERVATION CONTROL CENTER w północno-wschodniej części miasta. Poznamy tam nazwę serwera i hostu sieci komputerowej (SERVER: 023@41A2, HOST: BLACK SHIP COMMAND) oraz zyskamy urządzenie (TX-CODER), dzięki któremu możemy odcyfrować PORTBOOK i przeczytać datę następnego przylotu statku kosmicznego TRANGÓW (088:53 ETA), przydatną w późniejszej fazie gry. Jeśli wykonamy zadanie pierwsze, możemy zacząć penetrować HIGH CHAMBER na prawo od wejścia. Otrzymamy kolejny FINGER ROD, pasujący do drzwi starego kościoła w południowo-wschodniej części miasta. Znajdujemy też zejście do piwnic. Stoją tam trzy posągi SAVANT GUARDIANÓW. Używamy MISTIC RAY. Od posągu na południowym wschodzie pomieszczenia poznajemy nazwę kolejnego serwera i hostu (SERVER: 018@67C1, HOST: CENTRAL SECURITY ACCESS). Idziemy do kościoła, który teraz pełni rolę spiżarni pająków (LIVESTOCK). Dzięki pomocy ducha czarownika MURKATOSA przechodzimy przez jedną z zachodnich ścian. W północnej części cmentarza, w budynku, znajdujemy łopatę (LONGSTEM SPADE). W południowo-wschodniej części cmentarza kopiemy przy grobie NOTERA FURMI i ziemia zapada się pod nami. Wcześniej możemy pokopać przy grobie YMMU M'KURSA w północnej części i zdobyć YMMU'S PAW. Pod ziemią, w północnej części, znajdujemy drabinę i wychodzimy na powierzchnię w mieście, w miejscu do tej pory niedostępnym. Znajdujemu tam plac z posągiem, obok którego kopiemy i znajdujemy figurkę (TYDNAB EMYT). Otwieramy sekretne przejście do miasta i udajemy się ponownie na cmentarz, gdzie używamy figurki w jednej z krypt w południowej części. Pojawia się szalony duch, łapie figurkę i zostawia CRUX OF CROSSING. Dajemy ten przedmiot do ręki jednej z postaci i możemy przejść przez barierę siłową w zachodniej części cmentarza. Dochodzimy do grobowca, we wnętrzu którego znajdujemy mapę. Wpadamy znowy do dziury w ziemi, tym razem kierując się na północny zachód. Odkrywamy pomieszczenie pełne kokonów jaj. Wrzucamy tam THERMAL PINEAPPLE i idziemy dalej. Dochodzimy do drabiny i wychodzimy na powierzchnię w komnatach królowej pająków. Możemy wypełnić ostatnią wolę generała YAMO.

WIEŻA MAGÓW (DIONYSCEUS)

Udając się na południe, przy bramie miasta pająków zauważymy toczącą się w polu bitwę między TRANGAMI, a dziewczyną w latającym pojeździe. Możemy jej pomóc i jeśli wygramy, to w nagrodę otrzymamy HELAZOID'S BANNER. Idąc dalej drogą trafiamy na skrzyżowanie. Skręcając w lewo, dojdziemy do pola z usypiającymi kwiatami. Droga na wprost prowadzi do wieży, do której wchodzimy po drabinie. Zapisujemy się do bractwa magów u ALMAGORTEA. Znajdziemy go, przechodząc przez południowe drzwi w zachodniej ścianie pomieszczenia początkowego. Kupujemy też spory zapas proszku Jonga (JONGA POWDER). Na każdym poziomie wieży znajduje się złota urna (GOLDEN URN). Jeśli do każdej wsypiemy trochę proszku, uchroni nas to przed złymi mocami zamieszkującymi niektóre lokacje na każdym piętrze. By przejść na wyższe piętro, musimy znaleźć posążek (GOLDEN IDOL) i umieścić go na ołtarzu (ALTAR). Postacie powinny mieć odpowiedni poziom doświadczenia, gdyż inaczej nie zostaną wpuszczone na wyższe piętro. Na pierwszym poziomie musimy pokonać SPIRIT OF DANE. Zyskujemy ASHES OF DIAM. (UWAGA! Musimy pokonać ducha, gdyż jeśli nam ucieknie nie uzyskamy przedmiotu i nie będziemy mogli ukończyć gry!) Na drugim piętrze znajduje się sklep magika z miasta NEW CITY. Piętro trzecie pogrążone jest prawie całkowicie w ciemności. Docieramy do jego południowo-zachodniej części, gdzie wobec grupy magów zobowiązujemy się do zabicia bestii znajdującej się w południowo-wschodniej części piętra. Po zabiciu bestia wyda odgłos „MOO". Jest to słowo służące do medytacji. Wracamy do magów, gdzie zastajemy już pustą komnatę. Możemy pomedytować. Każda postać, jeśli nie zaśnie podczas medytacji, otrzymuje wzrost nowej cechy (MIND CONTROL), która, dobrze wyćwiczona, umożliwi nam przejście przez pole z usypiającymi kwiatami. Czwarte piętro jest pełne teleportów. Znajdujemy tu STONE OF GATES. Na piątym piętrze wymagana jest wysoka umiejętność pływania. Musimy dopasować klucze ze skrzyń do odpowiednich drzwi. Za sekretnym przejściem znajduje się też mapa. Piętro szóste obfituje w liczne pułapki i tajne przejścia. Znajdujemy książkę (BOOK OF IMMORTALS). Zawiera ona przepis na wywołanie demona. W południowej części pomieszczenia są trzy wnęki. Wchodzimy do wschodniej. Przenosi nas w pobliże zalanej wodą części wieży. Schodzimy w dół i udajemy się do świątyni (TEMPLE OF MAGNA DANE). MAGNA DANE wysyła nas po róg demona. Wracamy do jeziorka i uruchamiamy dźwignię PIT OF THE DEMON SPAWN. Używamy MUNK INNARDS, ASHES OD DIAM, STONE OF GATES. Pojawia się demon. Odczytanie CHANT OF DEMONSPAWN, zawartego w BOOK OF IMMORTALS, pomoże w walce. Wskakujemy w dziurę i zabieramy róg (CORNU OF DEMONSPAWN). Wracamy do świątyni. Po bitwie zabieramy RING OF DEMONS i otwieramy kratę świątyni. W południowej części pomieszczenia jest tajne przejście, po wyjściu z którego używamy CORNU OF DEMONSPAWN i otwieramy kratę. Znajdujemy tu między innymi COIL OF THE SERPENT. Wracamy do trzech wnęk. Wchodzimy do zachodniej, co przenosi nas na pierwsze piętro wieży.

RUINY SZCZURÓW (RATTKIN RUINS)

Po drodze musimy zboczyć ze ścieżki, żeby zasadzić BONSAI TREE w świątyni drzew ukrytej w lesie. Wdzięczne drzewa pomogą nam wejść do ruin. W sklepie BERTIEGO kupujemy płyn o nazwie FEATHER WEIGHT. Po jego wypiciu drużyna przez chwilę stanie się lekka jak piórko. Spotkanego BLIENMIESA najpierw obdarowujemy monetą, a potem okradamy z pierścienia (SIGNET RING), który zakładamy na palec jednej z postaci. Ślepiec jest przywódcą gildii złodziei. Wystawiając ręce z sygnetem dostajemy się do środka. Po zapytaniu o FUNHOUSE za 1000 monet możemy kupić nos klowna (RED RUBBER BALL) i RING OF REFLEXTION, dzięki któremu jedna z postaci nabywa nową, możliwą do trenowania, zdolność (REFLEXTION). W jednym z pomieszczeń znajduje się skrzynia ze skarbami broniona przez grupę szczurów pod przywództwem GRIMALA. Aby wejść do FUNHOUSE używamy RED RUBBER BALL. Wewnątrz znajdujemy drąg (WOODEN DOWEL), odważnik 200 kg (BLACK PYRAMID) i drabinę widącą na dół. Drabina jest stara i musimy uważać, by jej nie przeciążyć. W podziemiach musimy znaleźć korbę (SPOOL HANDLE) i gumowy pas (RUBBER BAND). Znajdujemy coś w rodzaju równoważni. Stajemy na niej i mocujemy odważnik na opuszczonym łańcuchu. Wchodzimy na piętro i podciągamy łańcuch za pomocą korby. Wchodzimy jeszcze wyżej i używając gumy montujemy wiatraczek, korzystając ze śmigła przymocowanego do ściany. Wracamy do równoważni, wypijamy FEATHER WEIGHT i stajemy na desce. Odważnik spada, wyrzuca nas w górę, a wiatrak odchyla nasz lot. W nowo dostępnej części labiryntu znajdujemy kulkę (PAINTED BALL) oraz kawałek liny z prętem (BAR & ROPE). Kulką rzucamy do tarczy. Jeśli trafimy w środek otworzą się kolejne drzwi. Znajdujemy pomieszczenie, w którym urzęduje przywódca szczurów, BARLONE. W zamian za datę przylotu statku kosmicznego TRANGÓW, znaną nam z PORTBOOK, dzieli się z nami informacją o archiwum (ARCHIVES) w dawnym mieście (OLD CITY). Linę z prętem umieszczamy w otworze, przez który słychać płynącą wodę (RUSHING WATER). W jednej ze ścian zauważamy otwór, w który wkładamy WOODEN DOWEL. Znalezione dźwignie obok szybko płynącej wody musimy tak poustawiać, by nurt zabrał nas pod linę z prętem. Tam znajdujemy drugą równoważnię, na końcu której, pod wylotem tuby, leży kula (BLACK BALL). Musimy wrócić i znaleźć wlot tuby, w który wrzucamy kulę. Wracamy wodnym szlakiem do równoważni, stajemy na niej, spada kula i wyrzuca nas w górę. Zaczepiamy się na sterczącym ze ściany drągu. Znajdujemy sześć włóczni (SPEARS) i przekręca-

my je odpowiednio, zgodnie z rozwiązaniem szarady zadanej przez królową pająków. Krata podnosi się i zyskujemy mapę.

POWRÓT DO NOWEGO MIASTA (NEW CITY)

Wracamy do biblioteki w NEW CITY. Profesor da nam klucz do starszej części miasta (OLD CITY). Wejście znajduje się w południowej części miasta, na zachód od portu, w budynku z tabliczką „CONDEMNED AREA". W OLD CITY znajdujemy kolejną mapę. Wchodzimy do budynku FORBIDDEN ZONE naprzeciwko więzienia. Przy użyciu CONTROL CARD wchodzimy do sali z komputerem, który uruchamiamy za pomocą COMM-LINK DEVICE. Połączenie 1: Używamy serwera i hostu poznanego w OBSERVATION CONTROL CENTER w mieście pająków. Następnie wybieramy opcje FILES oraz PERSONNEL. Wpisujemy VI DOMINA. Pojawia się właścicielka imienia. Rozmowę przerywa pojawienie się DARK SAVANTA, który zamyka dziewczynę w pokoju obok, po czym znika. Połączenie 2: Używamy serwera i hostu poznanego od posągu w piwnicach miasta pająków. Wybieramy opcję CONTROL i dzięki wpisaniu SECURITY CELL otwieramy drzwi sąsiedniego pokoju. Wdzięczna za uwolnienie VI DOMINA obiecuje nam pomoc w znalezieniu dającej władzę mitycznej kuli o nazwie ASTRAL DOMINAE. Daje nam transmiter (VITALIA'S DEVICE), umożliwiający przywołanie jej w razie potrzeby. Udajemy się do muzeum, gdzie przekręcamy główki diabełków według informacji z mapy *BOAT*, w kolejności: SCARED IMP, ANGRY DEMON, LAUGHING DEVIL, SILENT DEVIL, SUPRISED IMP, HAPPY DEMON. Otwiera się tajne przejście do łodzi, na której używamy WIKUM'S POWERGLOBE. Po naciśnięciu ukrytego przycisku możemy wypłynąć w morze.

MORZE (SEA OF SORROWS)

Na północy znajdziemy zejście na ląd. Po długiej pieszej wędrówce na południe możemy dojść do miejsca, w którym pojawia się droga. Otacza ona teren-rzeźbę, o kształcie przypominającym literę X. W środku iksa możemy natknąć się na monstrum (GODZYLLI). Potwór jest bardzo trudny do pokonania (ja sam miałem kłopoty grając czterema postaciami - na 70 poziomie każda), ale po zabiciu go mamy około 2 500 000 punktów doświadczenia do podziału. Przechodząc przez mgłę do brzegu musimy poczekać do nocy, aż rozbłyśnie fosfor, którym pokryte są skalne ściany. Kierując się mapą *SERPENT* używamy COIL OF SERPENT i otwiera się przejście. Po wpłynięciu do pieczary czeka nas przeprawa z potworem morskim BROMBADEGIEM (najskuteczniejszy jest czar kleryka LIFESTEAL - może zabić potwora od razu). W północno-wschodniej części pieczary znajduje się legowisko smoka (mapa *DRAGON*), skąd zabieramy m.in. KEY OF THE DRAGON. W południowo-wschodniej części pieczary jest drabina prowadząca do podniebnego miasta.

PODNIEBNE MIASTO (CITY OF SKY)

We wschodniej części spotykamy królową HELAZOIDÓW (dziewczyn na latających maszynach). Zostaniemy poinformowani o teście (GREAT TEST). Jeśli uratowaliśmy wcześniej dziewczynę z łap pająków, teraz w zamian za HELAZOID'S BANNER otrzymamy HELAZOID PENDANT. Użycie go umożliwi jednej z naszych postaci rozwijanie nowej zdolności (EAGLE EYE). Od królowej możemy kupić karty kredytowe (CREDIT CARDS). Tylko za pomocą karty kredytowej dostajemy się do HALL OF PRESERVATION w północno-wschodniej części miasta. Karty kredytowe możemy też wymieniać w automacie (w południowo-wschodniej części CITY OF SKY) na POWERPAKI, służące potem jako forma amunicji. Z zachodniej części miasta zabieramy KEY OF LIGHT, pozwalający na zdobycie jednego z artefaktów znajdujących się w HALLU. Mamy do wyboru: COBALTINE POWERGLOVE, dwa FRONTIER PHASERY, *LIGHT* SHIELD oraz *LIGHT* SWORD.

WYSPA UMARŁYCH (ISLE OF DEAD)

Płynąc cały czas na południe od portu w NEW CITY trafimy na wyspę. Znajduje się tam mur, na którego północnej stronie jest fresk. Używamy MAJESTIK WAND, przylatuje sfinks i odpowiadamy na zadane wcześniej (w jaskini) pytanie. Ściana zawala się, odsłaniając drabinę. W alkowie ze szkieletem królowej (GORN QUEEN) używamy BONE COMBS & BRUSHES. Jej duch przestaje nas straszyć. Aby pozbyć się złych mocy, stosujemy metodę znaną nam z wieży magów (sypiemy JONGA POWDER w GOLDEN URN). Odwinięcie znalezionej mumii grozi chorobą jednej z postaci. Kratę przyozdobioną smokiem otwieramy za pomocą KEY OF DRAGON. Schodzimy jeszcze niżej. Znajduje się tu sześć pomieszczeń z trudnymi do pokonania potworami pilnującymi ciekawych artefaktów. Przykładając mapę *LEGEND* do zachodniej ściany kamienia zdobędziemy KEY OF SKULLS. Na południu, po lewej stronie od kraty przyozdobionej czaszką, znajdziemy tajemne przejście, na końcu którego jest JEWEL OF THE SUN. Samą kratę otwieramy za pomocą KEY OF SKULLS. Wchodzimy na najwyższe piętro labiryntu pełnego zapadni i teleportów. Na trzecim piętrze (licząc od góry) zdobywamy mapę. Na piątym piętrze znajduje się życiodajna fontanna oraz pentagram. Blisko pentagramu - cztery pomieszczenia z ośmioma kryształami. Kierując się mapą *CRYSTAL*, dotykamy kolejno kryształów: DRAGON, TOWER, MOON, CROSS, SKULL, STAR, EGG i wstępujemy w pentagram. Otwiera się przejście na południe. Schodzimy w dół, na ósme od góry piętro - od tej pory starajmy się kierować ciągle w górę. Wychodzimy na powierzchnię wyspy. Postępujemy teraz zgodnie ze wskazówkami z mapy *CRYPT*. W zachodniej części wyspy znajdują się dwa mury w kształcie sześcianów. Jedna ze ścian północnego sześcianu jest mirażem. Wchodzimy do środka. Umieszczamy w otworze JEWEL OF THE SUN i wchodzimy do drugiego sześcianu. Zostaniemy teleportowani przed posąg podobny do tego w NEW CITY. U jego stóp jest LOCKET OF THE TOMB - część klucza potrzebnego do zdobycia ASTRAL DOMINAE. Wracamy ponownie na wyspę z pomocą teleportu.

WIELKI TEST (GREAT TEST)

Udajemy się do CITY OF SKY i w pomieszczeniu królowej HELAZOIDÓW znajdujemy drzwi z wywieszką HALL OF THE CRUSADERS. Pierwszy test polega na podaniu imienia posągu (PHOONZANG). W drugim teście trzeba nacisnąć tabliczki w odpowiedniej kolejności: PYRAMID, CROSS, SERPENT, DRAGON, WAND, SKULL, GATE, STAR. Kluczem są napisy na spotkanym wcześniej GAELIN STONE oraz mapa *STAR*. Przed trzecim testem czeka nas walka z robotem. Za ostatnimi drzwiami znajdujemy statek kosmiczny! Jedynym sposobem na wejście do niego jest wypowiedzenie na głos imienia posągu. Statku nie udaje się uruchomić, ale znajdujemy w nim mapę oraz drugą, ostatnią, część klucza do ASTRAL DOMINAE (RING OF THE GLOBE).

FINAŁ

Upewnijmy się, iż niesiemy z sobą wszystkie dostępne w grze mapy (*BOAT*, *CRYPT*, *CRYSTAL*, *DRAGON*, *FOOLS*, *GLOBE*, *LEGEND*, *SERPENT, *SPHINX*, *STAR*, *TEMPLE*). Bez nich krata strzegąca dostępu do komnaty z ASTRAL DOMINAE nie podniesie się. Potrzebować będziemy też VITALIA'S DEVICE, LOCKET OF THE TOMB oraz RING OF THE GLOBE. Droga do ASTRAL DOMINAE kryje się za sekretnym przejściem na południowy zachód od schodów. Aby tam dojść musimy okrążyć schody od północy. W komnacie z ASTRAL DOMINAE stajemy na środku, w złotym kręgu, i przywołujemy VI DOMINA używając VITALIA'S DEVICE. Dajemy jej dwie części klucza. Pojawia się ASTRAL DOMINAE a potem DARK SAVANT, z którym będziemy musieli stoczyć walkę. Po zwycięstwie VI DOMINA proponuje nam ucieczkę z planety. Mamy parę możliwości rozegrania finału. Wariant 1: umawiamy się z dziewczyną przy statku kosmicznym, który odkryliśmy na końcu testu w CITY OF SKY. Wariant 2: mówimy, że nie mamy pod ręką żadnego statku kosmicznego. Wtedy dziewczyna proponuje, iż sama spróbuje jakiś załatwić i umawiamy się z nią w NEW CITY, w budynku naprzeciwko więzienia, w pokoju z komputerem. W obu przypadkach po dojściu na miejsce i próbie przywołania dziewczyny okaże się, że DARK SAVANT jednak nie zginął, a w dodatku uwięził dziewczynę. Zaproponuje nam wymianę dziewczyny za ASTRAL DOMINAE. Niestety, musimy się zgodzić. Wszelki opór nie ma sensu. Dalej warianty nieco się różnią. W przypadku wariantu 1: dziewczyna uruchamia statek kosmiczny i odlatujemy wraz z nią z planety. W przypadku wariantu 2: do pokoju wpadają dwie walczące ze sobą grupy UMPANICH i TRANGÓW. Musimy się opowiedzieć za jedną ze stron. Rozpoczynamy walkę. Jeśli zwyciężymy, odlatujemy z planety wraz z dziewczyną statkiem wybranej przez nas strony. Tak, tak - to już KONIEC.

VIZ

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK

Dzisiaj porozmawiamy sobie o grzebaniu w plikach wykonywalnych gier. Bez zbędnych wstępów przejdźmy do tematu.

Etap 1. Lokalizacja pliku wykonywalnego

Plik wykonywalny (ang. executable file) to taki, który można uruchomić. Jak go odszukać? Jeśli uruchamiamy grę plikiem o rozszerzeniu **.EXE** lub **.COM** to właśnie on powinien być naszym poszukiwa-



nym. Jeśli natomiast wczytujemy grę za pomocą pliku **.BAT** (np. GO.BAT), to któraś z linijek (najczęściej ostatnia) jest nazwą szukanego pliku wykonywalnego. Jeśli np. plik zawiera komendy:

@echo off
echo Loading Mortal Kombat 12...
mk12

to szukamy pliku MK12.COM lub MK12.EXE. Jeżeli przejrzenie pliku (patrz dalej) nie da zadowalających wyników, można jeszcze przeszukać pliki o rozszerzeniach **.OVR**, **.OVL** i podobnych oraz pliki, których dwa pierwsze bajty to 4D 5Ah (charakterystyczne litery MZ).

Etap 2. Ewentualne rozpakowanie pliku

Przeglądamy plik i jeżeli nie ma w nim żadnego sensownego tekstu, a jedynie tzw. kaszka (pozornie bezsensowne ciągi bajtów) oznacza to najprawdopodobniej, że plik jest spakowany. Świadczą też o tym umieszczone gdzieś na początku pliku napisy **LZ91** lub **PKLITE**.

Aby rozpakować plik należy mieć odpowiedni program, najlepiej uniwersalne pakiety typu **UNPACK** lub **UNP** (ten ostatni dostępny jest w zestawie **DDTpack**). Czasami może zdarzyć się, że pliku nie da się rozpakować, gdyż np. autor użył własnego sposobu (np. gra Titus The Fox).

Etap 3. Przeglądanie pliku

Gdy mamy już nasz plik na tacy, możemy go obejrzeć. I cóż znajdziemy? W najgorszym wypadku nic, lecz najczęściej będą to:

1. Teksty i komunikaty występujące w grze. Można je zmienić (ale po co?), można też przeczytać (przydają się w grach przygodowych, możemy czasem natrafić na kluczowy tekst, którego nie zdołaliśmy wywołać w trakcie gry).

2. Czasami też możemy natknąć się na kody, tak było np. w grach BlackThorne i Quarantine. Niekiedy są one lekko zaszyfrowane (Flashback), lecz przecież dla chcącego nic trudnego!

3. Parametry, z którymi można wywołać grę. Jeżeli np. znajdziemy w naszym pliku tekst **-CHEAT** możemy spróbować uruchomić naszą grę z tym parametrem: **MK12 -CHEAT**.

4. Teksty, które można wpisywać podczas gry lub do High Score, w celu uzyskania dodatkowych punktów, nieśmiertelności itp. Tak było np. w grze Pinball Fantasies.

5. Oraz różne inne ciekawe rzeczy, np. w grze Striker w plikach 16.EXE i 256.EXE zawarte są charakterystyki zawodników wszystkich drużyn.

Należy zaznaczyć, że szukanie wymaga cierpliwości i poświęcenia, czasami możemy nie znaleźć niczego, lecz gdy szczęście nam dopisze, będzie czym się chwalić przez znajomymi...

MARCIN_WICHARY.EXE

KÓŁKO WETERANÓW

Nagrodę, czyli oryginalną grę ufundowaną przez IPS Computer Group, otrzymuje w tym miesiącu **Marek Lityński** z Warszawy. Nie dość, że przysłał wiele ciekawostek dotyczących różnych gier [Marek Lityński rulez! - wuj Zenon], to jeszcze napisał prostą grę zręcznościową pod tytułem Dumb & Dumber!!!

Drugą nagrodę otrzymuje **Adrian Sawicz** z Bogatyni za nowatorskie podejście do oklepanego już tematu gry Doom.

A propos. Wszyscy zasłużeni działacze DDT, czyli osoby, które zostały już nagrodzone mogą otrzymać zestaw DDTpack bez żadnych warunków! Wystarczy, że przyślą do redakcji (koniecznie z dopiskiem DDT) dyskietkę z kopertą zwrotną. Wszyscy inni natomiast muszą przysłać co najmniej TRZY poprawki, które wydrukujemy (szerzej na temat DDTpack pisaliśmy w numerze 11/95).

ACES OVER EUROPE (PC)

Zmieniamy plik **ROOSTER.DAT**, poprawki dotyczą pierwszego pilota.

offset:			
37d	1 bajt	ranga:	
		01h	1st LT
		02h	Capt
		03h	PO
		04h	FO
		05h	Flt Lt
		06h	Lt
38d	1 bajt	status:	
		00h	Active
		01h	MIA
		02h	KIA
50d	2 bajty	liczba wykonanych misji	
52d	2 bajty	liczba udanych misji	
98d	4 bajty	liczba zdobytych punktów	
104d	2 bajty	liczba strąconych samolotów	
106d	2 bajty	liczba zatopionych statków	
108d	2 bajty	liczba zniszczonych celów naziemnych	

Adrian Kowalczyk (Warszawa)

CYTADELA (AMIGA)

Zmieniamy (np. za pomocą FileMastera, opcja DiskEdit) zawartość czwartego dysku. W sektorze 1 na ścieżce (track) zerowej mamy np. napis PODZIEMIA 1 - w zależności od tego, ile poziomów przeszedłeś. Licząc od początku pierwszego sektora (lub bloku - jak kto woli) pod offsety 85h...B1h wpisujemy:

D2 FD 01 00 00 00 41 0B EC 00 A3 FF F6 FC 58 00 A3 FF FB FC 59 00 A3 FF F6 FC 5F 00 A1 FF FB FC 58 00 A3 FF FB FC F8 00 A9 FF FF FC 58

Gra jest dość sprytna, gdyż nie zapisuje danych w sposób tradycyjny. Trzeba wpisać to, co wyżej podałem, choć z tego zapisu nie wynika, abyś miał 500 jednostek energii i po 900 sztuk amunicji do broni każdego typu.

Przy wczytywaniu SG z dysku musisz wgrać pierwszą pozycję.

Krzysztof Rutkowski (Sztum)

MASTER OF MAGIC (PC)

Do Roberta Banacha, Georgiosa Furkiotisa, Tytusa Kamila Mikołajczaka i Wojciecha Pietkiewicza. Niestety, Wasze genialne poprawki do Master of Magic zostaną opublikowane w następnym numerze. Brak miejsca, sorry. (don Pedro)

CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

CIVILIZATION (PC)

W części plików z rozszerzeniem **.TXT** znajdują się teksty z gry. Można zmienić nawet tzw. CREDITS, czyli listę płac.

Marek Lityński (Warszawa)

DOOM (PC)

DOOM 2 (PC)

Uruchom grę z parametrem **-DEVPARM**. W czasie gry wpisz hasło IDMYPOS i natychmiast wykonaj screen shota [zapisanie ekranu z gry na dysku - MW] klawiszem F1, po czym nie ruszając się z miejsca [w grze!!! - MW] zapisz stan gry.

Po wyjściu z gry znajdź w podkatalogu DOOM plik **DOOM00.PCX**. Użyj polecenia View (F3) w Norton Commanderze. Ujrzysz ekran z gry, na górze zobaczysz ciąg liter i cyfr. Interesują Cię następujące ciągi, np.

X,Y = (0X4200000,0XF1E00000)

Są to współrzędne Twojego położenia na danym poziomie. Edytorem dyskowym otwórz plik SG, w którym zapisałeś stan gry. Odszukaj ciągi znaków odpowiadających X i Y (pamiętaj o odwróceniu kolejności - np. X w naszym przykładzie to 00 00 20 04h) i zastąp go innym ciągiem liczb, zmieniając tym samym swoją pozycję.

O ile należy zmienić X lub Y, zobaczysz sam, eksperymentując. Na przykład, aby przejść przez znajdujące się na północy drzwi, stań przed nimi, zrób to, co trzeba i do Y dodaj np. 14h.

Adrian Sawicz, „Sava-Mad Warlock" (Bogatynia)

HARRIER ASSAULT (PC)

W katalogu **DG** znajdują się zbiory zawierające opisy w formie wektorowej wszystkich obiektów animowanych w grze. Zmień nazwę dowolnego pliku z tego katalogu na AV-8B, a będziesz latać np. statkiem.

Mariusz Banak (Dąbrowa Górnicza)

TAJEMNICA STATUETKI (PC)

Kolejne poziomy (San Ambrosio, Więzienie, Nicea itd.) znajdują się w plikach z rozszerzeniem **.RUN**. Wystarczy zamienić wybrany plik na **W_01.RUN** i gramy od danego poziomu. Pliki z rozszerzeniem **.SMP** zawierają czysty sampling [dla niewtajemniczonych: są to pliki z dźwiękami - MW]. Pliki z rozszerzeniem **.KMP** to obrazki. Można zamieniać je między sobą.

Marek Lityński (Warszawa)

TEENAGENT (PC)

W pliku z save'em znajdują się wszystkie teksty wypisywane w czasie grania (gadki, opisy przedmiotów itd.). Przeczytanie ich przed ukończeniem gry daje niewątpliwą przyjemność, ale można je zmienić, wgrać taki save i pochwalić się kolegom (ew. koleżankom) [SZCZEGÓLNIE koleżankom - MW].

Marek Lityński (Warszawa)

UFO: ENEMY UNKNOWN (PC)

X-COM: TERROR FROM THE DEEP (PC)

W podkatalogu **GEODATA** znajdują się pliki **ENGLISH.DAT** i **ENGLISH2.DAT**. W pierwszym zawarte są wszystkie teksty z części ekonomicznej, w drugim - z misji. Można dowolnie zmieniać te pliki tworząc np. polską wersję. Poszczególne teksty NIE muszą mieć tej samej długości (np. WYJD zamiast QUIT), ale między nimi powinien zostać znak o kodzie zero.

W katalogu **GEOSPACE** znajduje się plik o nazwie **GEOBORD.SCR**. Jest to nie spakowana kopia pamięci ekranu z głównej mapy. Można go zmienić (w celu przetłumaczenia napisów INTERCEPT, BASES, FUNDS itd). Warunek - posiadanie odpowiedniego konwertera na format bardziej ludzki i z powrotem.

[Aby mieć W PEŁNI spolszczoną wersję trzeba jeszcze zamieszać w plikach z fontami, aby dorobić polskie litery. W X-COM są to pliki **GEODATA\BIGLETS.DAT** i **GEODATA\SMALLSET.DAT**. Przerobienie ich wymaga trochę pracy, ale da się zrobić! Wiem, bo sam się bawiłem... - MW.]

Marek Lityński (Warszawa)

LUDZIE LISTY PISZĄ

Dostaliśmy ciekawy list od Romana Warkocza z Gliwic, który proponuje, aby w rubryce ZIELONO MI - WŁAŚNIE TAK przedstawiać kurs grzebania w SG na podstawie gier, w savegame'ach których jest coś ciekawego. Pomysł bardzo dobry, lecz jedyne gry, jakie mi w tej chwili przychodzą do głowy, to One Must Fall 2097 i Lamborghini American Challenge. Wydaje mi się, że są mało popularne, lecz może się mylę. Napiszcie, co o tym sądzicie, a może sami odnajdziecie inne SG, w których jest coś ciekawego...

Roman zadał także kilka pytań - odpowiedzi na większość z nich chyba uzyskał w 9. i 10. numerze Gamblera. Poruszę więc tylko jedno z pytań:

„Jeżeli coś jest w X bajcie, czy oznacza to, że jest w X-1 offsecie?"

Generalnie tak. Offsety numerowane są ZAWSZE od zera. Natomiast jeżeli jest mowa o pierwszym bajcie, to najprawdopodobniej chodzi o bajt o offsecie 0. Piszę „najprawdopodobniej", gdyż nigdy nie wiadomo, co autorowi chodziło po głowie w momencie pisania tekstu. Tak więc trzymajmy się określenia offset, gdyż wtedy wszyscy wiedzą o co chodzi i nikt nie ma wątpliwości.

Natomiast kolega Rutkowski niepotrzebnie się denerwuje, gdyż dział DDT PRZYJMUJE listy pisane ręcznie (byle czytelnie)! Jednak najmilej widziana jest dyskietka, która ma dużo więcej zalet, m.in. po spełnieniu pewnych warunków (patrz wyżej) można na niej otrzymać zestaw DDTpack.

Marcin Wichary oraz Beavis i Butt-Head (od lipca zakodowani)

PS Dla wyjeżdżających za granicę. „Grabarz" po angielsku to „gravedigger", po niemiecku - „der Totengräber", a po francusku - „fossoyeur".

KMF FRONTIER Klub

FRONTIER/ENCOUNTERS

MIRAGE ZNALEZIONY!

Kto by się spodziewał, że statku Mirage (lub jego odpowiednika) doszukają się gracze dopiero w drugiej części Frontiera - First Encounters. Oto jeszcze gorący (auuu!) list, który otrzymałem.

Cześć gwiezdni piraci

Kochani, skończyły się Wasze nieprzespane noce i tęsknoty za wymarzonym statkiem Mirage. Mam zamiar dać Wam sposób na pozyskanie myśliwca, o którym od lat krążą po naszej galaktyce plotki. (Ale uwaga: w grze First Encounters, a nie Frontier!)

Wszystko, co trzeba zrobić, to znaleźć się w systemie Alioth [0,4], na stacji orbitalnej Gotham Park lub na przyległej planecie w dniu 5 października (Oct) 3252 r., z okazji pogrzebu wspaniałego naukowca, pilota i odkrywcy, Mica Turnera. Następnie należy odszukać w Bulletin Board ogłoszenie na temat tego pogrzebu - będą w nim prosić o dotacje. „Nie żałujcie pieniążków, a czeka Was szczęście wieczne". Jeśli masz odpowiednie kwalifikacje, zostaniesz poproszony o kontynuację misji wyżej wymienionego Mica Turnera. Oczywiście, zgodzisz się. W pierwszej misji będziesz musiał udać się do systemu Pleione [32,32], żeby odszukać statek, na którym zdarzyła się tragedia, sfotografować go i wrócić do systemu Alioth [0,4]. Mnie ta misja wydała się niewykonalna, ale dzięki niej odkryłem ślad Thargoidów. Po wskoczeniu do systemu Pleione ukazał się komunikat:

„Commander Greg Lewy, you have entered a military restricted zone."

W systemie tym nie ma żadnych stacji orbitalnych czy innych miast, więc udałem się na oślep przed siebie i po kilku godzinach lotu ujrzałem nowy komunikat:

„Thargoid Clone Leader to Followers: All drive engines destroyed. Hyperspace no longer possible. All followers withdraw to Forward Base 2. This ship highly infectious. Clone members prepering to die. Do not attempt to board. Repeat, do not attempt to board."

Po czym rozpoczął się mój największy koszmar (całe szczęście, że wcześniej nagrałem stan gry) - zaczęła mnie ścigać banda psychopatycznych samobójców, którzy nie dawali mi spokoju. Z bojowym okrzykiem „You're going to regret dealing with... (np. Rosalind Thatcher)" rzucali się na mnie i ginęli jeden za drugim jak Lemingi. Kiedy strąciłem ponad setkę tych maniaków, stwierdziłem, że to nie ma sensu, odtworzyłem starą grę i wróciłem na Alioth.

Dostałem drugą szansę. Tym razem miałem udać się do systemu Liaetyfa [0,7] i znaleźć pewne ogłoszenie. Wydawać by się mogło, że to bułka z masłem - niestety, w bazie Werner City nie udało mi się wylądować, więc załamany wróciłem na Alioth z przekonaniem, że będę miał jeszcze jedną szansę. Lecz niestety zostałem zawiadomiony, że odebrano mi mój cudowny statek i zwrócono wysłużonego Imperial Couriera. Nie pozostało mi nic innego, jak odtworzyć starą grę i po prostu zapomnieć o systemie Alioth - oraz udać się gdzie oczy poniosą. Mam tylko nadzieję, że za kradzież jedynego w swoim rodzaju statku nie będę ścigany po całej galaktyce.

A oto parametry tego cuda, które nazywa się Turner Class:

Cost	1531000
Mass	1272 t
Internal Capacity	1243 t
Gun Mountigns	1
Missile Pylons	6

Crew 1
Main Thruster Acceleration 24,2 g
Retro Thruster Acceleration 9,0 g
Drive Fitted Class 4 Military Drive [max. 94,33 ly]

Na składzie ma on też dwie rzeczy, o których wcześniej nie miałem pojęcia: „Stowmaster" fighter i Inter-Species translator. Niestety, nie udało mi się ustalić, do czego służą.

PS Na udowodnienie swojej historii przesyłam kilka save'ów [potwierdzam - Traktor].

Commander Greg Lewy, Abraham Lincoln, Sol [0,0]

CLUB SIMULATOR

W związku z wkroczeniem (a raczej wczołganiem się...) w nowy, kolejny, tym razem (ku memu zdziwieniu) już 1996 rok, składam wszystkim Czytelnikom Klubu symulowane życzenia szerokiej stopy wody na szóstej!

Ponadto, życzę - teraz już sobie - aby Klub nie skończył tak jak hm... KC (zapewne była to zemsta dawnych członków partii) i utrzymał się do następnego Nowego Roku bez przerw i wycinania połowy tekstu przez... (nie będę wskazywał palcem). Choć, niestety, muszę to zrobić. Niejaki d.P. z K.D. jest odpowiedzialny za brak ogłoszenia w grudniowym Klubie. Wszystkich zainteresowanych, w tym ogłoszeniodawcę - przepraszamy. Ogłoszenie ukaże się w terminie późniejszym.

Dotarły i nadal docierają głosy oburzenia w związku z brakiem Klubu w Gamblerze 10/95. Niestety, jak mawia Genowefa Pigwa - „Winnych tego, że nic ni ma, ni ma. I winnych, tego że ni ma winnych - tyż ni ma!". W związku z tym, głosy krytyki kierowane są do ww. osób - patrz Klub listopadowy. A teraz:

Ogłoszenie (drobne)

Sprzedam maciupeńki dopalaczek do czyjegoś miniaturowego samolociku typu Miguś. Cenka jest do ustalenia na drodze wymianki argumencików. Zainteresowanych pilocików zapraszam do pomieszczonka lokaliku „Krwawiuteńki Michałek" w Jagniątkach Dolnych w godzinkach od otwarcia do zamknięcia lub też w izdebce wytrzeźwionek w tymże samym czasiku.

podpisano: Cpt. Mike Fish

No, a teraz do roboty. Pojawił się nareszcie Werewolf vs. Comanche i automatycznie dołącza do Klubu. Poza tym, na liście opublikowanej w pierwszym odcinku Klubu zabrakło gry Flight Simulator 5.coś tam. Moja wina, moja(e) wina, moja... itd. Do tego wszystkiego doszło również Tornado.

Gabinet Figur Wo(j)skowych

Dzisiejszym tematem jest TORNADO.

„1. Podstawą do osiągnięcia sukcesu w tym programie jest mapa taktyczna. Na mapie ustalasz cały plan misji, którego później będziesz się musiał trzymać. Jeśli dobrze opanujesz ten element, zaoszczędzisz sobie sporo nerwów podczas samego lotu.

2. Podczas wykonywania misji grupowych w drodze do celu staraj się w miarę możliwości korzystać z udogodnień autopilota, szczególnie z trybu THROT (automatycznej przepustnicy). Pozwoli Ci to znaleźć się nad celem w dokładnie zaplanowanym czasie. Jeśli przybędziesz za wcześnie, a miałeś wykonać np. bombardowanie, to na 80% zostaniesz strącony przez system obrony przeciwlotniczej, którego zneutralizowanie jest zadaniem innych samolotów z grupy uderzeniowej (zdążyłeś je wyprzedzić). Jeśli z kolei dolecisz do celu z opóźnieniem, możesz dostać się w zasięg rażenia opóźnionych bomb, zrzuconych przez innych pilotów z eskadry.

3. Gdy przeprowadzasz bombardowanie staraj się optymalnie dobrać rodzaj ataku. Najczęściej będziesz atakować cele stałe i oznaczone w bazie. W takim wypadku wykorzystuj tryb LAY. Komputer wtedy sam zrzuca ładunek w odpowiednim monencie. Ty musisz tylko odpowiednio ustalić kierunek lotu i nacisnąć SPACE na moment przed zrzutem.

4. Staraj się wybierać możliwie bezpieczną trasę powrotu z misji. Czasem opłaca się nadłożyć drogi, by dolecieć do bazy w całości. Jest to szczególnie ważne podczas wykonywania samotnych misji, w trakcie których Twoja maszyna może zostać uszkodzona podczas ataku i wystarczy tylko w drodze powrotnej natknąć się na jedną baterię plot, aby zakończyć misję przed czasem. Uważaj jednak wtedy na ilość paliwa. Używanie dopalacza w sytuacjach, kiedy paliwo jest na wyczerpaniu, mija się z celem. Jeśli jednak masz nadwyżki, wykorzystuj je rozsądnie.

5. Po starcie nie zapomnij w odpowiednim czasie schować klap i stopniowo zmieniać skos skrzydeł. Nie zapominaj też o podwoziu. Jeśli przeoczysz którąś z tych czynności, możesz poważnie uszkodzić maszynę (i obrzydzić sobie resztę lotu).

6. Podczas lądowania uważaj, aby myśliwiec nie osiadł na pasie zbyt gwałtownie. Uważnie zatem obserwuj wskaźnik prędkości pionowej i wykorzystuj udogodnienie w postaci systemu ILS. Jeśli uziemisz samolot zbyt gwałtownie, to w najlepszym przypadku uszkodzisz podwozie, a w najgorszym - rozbijesz maszynę.

7. Latając nisko uważaj na linie wysokiego napięcia. Wbrew pozorom nie stanowią tylko dekoracji."

col. FALCON

Porady wujka Chucka

Ponieważ wujek Chuck przebywa chwilowo w jednoosobowym, luksusowym apartamencie na Łubiance, gdzie goszczą go dawni przeciwnicy, porad brak.

Ciemna strona mocy

Nowy dział, jak sama nazwa wskazuje, zajmie się urokami latania Tie Fighterem lub X-Wingiem... Oto co mówi Commander Drake: „Wszystkie ciekawostki były testowane na poziomie EASY, nie wiem, czy użycie ich na HARD nie jest utrudnione. Każdy statek (gdy ma już 0% tarcz) można unieszkodliwić (disable) zaledwie kilkoma strzałami z jonówki. Przydatne, gdy skończą Ci się rakiety, w ataku na duży statek (Nebulon-B lub większy), bo pozbawia go to możliwości obrony i zmienia w łatwy cel.

Skoro już o rakietach mowa - można kilkakrotnie korzystać ze statku doładowującego. Po pierwszym razie (reload) zmienia ładunek na „no cargo", ale w dalszym ciągu uzupełnia amunicję po komendzie „Shift + B". Uwaga - robiłem to tylko raz, w 2 misji 2 kampanii, nie sprawdzałem w innych. Kiedyś udała mi się machlojka: miałem zabrać 16 missiles, ale zmieniłem ładunek na torpedy. Po przeładowaniu miałem 16... torped. Nie zawsze działa (...). Jeśli chcesz zestrzelić osobiście duże statki, każ na początek atakować je Wingmanom. Po unieszkodliwieniu każ im ignorować wroga i dobij sam. Jeżeli nie masz jonówki, każ ignorować cel, gdy ma około 20-30% hull (...). Statek zaliczany jest na konto tego, kto oddał śmiertelny strzał. (...) Niech Ciemna Strona Mocy i Tractor Beam będzie z Wami."

Commander Drake

Problemy symulowane

Inaugurujemy kolejny nowy dział Klubu. Zajmie się on problemami, jakie napotykają NASI. Oto pytanie Majora Scorpiona.

„Mam F-15III MPS-u, jednak nie wiem, czy jestem w posiadaniu gry z błędem, czy też robię coś nie tak. Już od kilku miesięcy (sic!) nie mogę tej maszynerii uruchomić [wytrwały jesteś! - Z.K.]. Na początku zrobiłem dyskietkę wsadową; inaczej gra nie chciała odpalić.

Następnie ukazała się plansza początkowa gry, później ekran bazy... i w tym momencie rozpoczynał się mój problem. Obojętnie, czy wybrałem opcję „szybki start", czy też start po odprawie do zadania bojowego, ukazywała się plansza kalibracji joya. I przy ustawianiu martwej strefy drążka gra zawieszała się. Po kilku próbach układ jednak się zmienił - już w momencie uruchomienia gry na monitorze otrzymałem informację o tym, że mam podłączoną mysz, brak jest joya (celowo go odłączyłem, gdyż niesprawny), pokazane jest także ustawienie IRQ. Dostaję już apopleksji przy kolejnych próbach uruchomienia tego symulatora. Będę wdzięczny, jeśli otrzymam choć krótką radę, co z tym fantem zrobić.

Z gromkim pozdrowieniem Ognistych Ptaków Wojny"

Major SCORPION

Od: Col. Zgred Killer
Do: Mjr Scorpion

Po pierwsze, uruchom install.exe. Wybierz grę bez muzyki i jakichkolwiek dźwięków, bez joya itp. Następnie zrób małą kaszanę w config.sys i uruchom EMM386.EXE, rezerwując z megabajt pamięci EMS (im więcej, tym lepiej). Uruchom F-15 III. Jeśli nie pójdzie, masz zwaloną grę. Jeśli pójdzie, kolejno włącz mysz, dźwięk, joya itd. Jeśli w którejś kombinacji gra się wykrzaczy, musisz pozostawić to wyłączone. Do wszystkiego można dojść metodą prób i błędów. Koniec transmisji.

* * *

Cooba ma problem z katapultowaniem się oraz z IFF-em w Falconie 3.0 - oto rozwiązanie. Aby uratować tyłek przed rozbiciem się o glebę, należy wielokrotnie (do skutku) naciskać CTRL + E. Aby zobaczyć, co namierzyłeś - użyj Q. End. Niestety, nie mogę Ci pomóc w uzyskaniu Flight Manual. Ale w najbliższym czasie postaram się podać pełną klawiszologię do Falcona 3.0 - Z.K.

Podsumowanie

Po pierwsze, zmuszony jestem ostrzec! Do Klubu mogą należeć tylko gry będące symulatorami maszyn, a nie całych organizacji, jak np. sugerowany przez KTM „Transport Tycoon". Bo na dobrą sprawę i przy odrobinie wyobraźni, nawet Jumping Jacka można rozpatrywać jako symulator skoku! Po drugie, stwiedzam stałą aktywność cpt. Mika „Sharkeya" Fisha. Składa on raporty regularnie co miesiąc (czyli OKRESOWO). Ludzie - bierzcie z niego przykład! Po trzecie, zapraszam do Klubu już za miesiąc.

col. Zgred Killer

688 ATTACK SUB (PC)

Kody do misji (terytorium - kod):

ALBANIA - DIF, EAR	ALBUQUERQUE - CÓM, CHO
ASHVILLE - GOI, ATT	ATLANTA - NAV, CRE
AUGUSTA - HIG, BAF	BALTIMORE - BLA, UND
BIRMINGHAM - YUG, SIX	BOSTON - REP, DES
BUFFALO - SHI, CON	CHICAGO - INL, SEL
CINCINNATI - ONL, AUT	GROTON - MOD, NAI
HONOLULU - CON, LOA	INDIANAPOLIS - SHA, DEP
LOS ANGELES - OND, NOR	LOUISVILLE - BAR, TWI
NEW YORK - WHI, MAH	OMAHA - RAT, RUT
PHILADELPHIA - OFF, ALE	PHOENIX - REC, ACC
SALT LAKE - WAN, POF	TOPEKA - REA

Jakub Wróblewski (Legnica) - 2 pkt.

AIR POWER (PC)

Klawiszologia:
A - autopilot,
B - hamulce powietrzne,
L - lądowanie na lotnisku,
T - autofire,
P - pauza,
Tab - przyspieszenie czasu,
Space - fire,
V - video,
K - zwiększenie częstości strzelania,
J - zmniejszenie częstości strzelania,
\+ - wzrost mocy silnika,
\- - spadek mocy silnika.

Marcin Czółno (Mielec) - 1 pkt

ALIEN BREED 3D (AMIGA)

AOOPAMENPNFHFFFF	-	Poziom 2	Storage Bay
OAEOAGFLDPENFFFF	-	Poziom 3	Sewer Network
KNIEFKOLPFHNFGGP	-	Poziom 4	The Courtyard
HLACJEOLFFFFNOMF	-	Poziom 5	System Purge
POKKJJOLCFNFHHHN	-	Poziom 6	The Mines
COCGMDPPFDHOFFFF	-	Poziom 7	The Furnace
NNKKNLPOFDEHJFEN	-	Poziom 8	Test Gamma Arena
BJAMDFPLHFHPOAEP	-	Poziom 9	Surface Zone
LOKOCIOKBHENMDHN	-	Poziom 10	Training Area
NCIGHCOOLMPNFFFF	-	Poziom 11	Administration Block
LPKODPLPNMNJPNFH	-	Poziom 12	The Pit
OLKOLAOKJFFJLKGN	-	Poziom 13	Strata
OOKOPJOKJBEJABOF	-	Poziom 14	Reactor Zone
LKKOKGOPIEENNIMJ	-	Poziom 15	Colling Tower
OPKOOLOOMBFIOFEF	-	Poziom 16	Command Centre

Roman Sadowski (Gambler)

ALIEN BREED II (AMIGA)

W miejsce kodu wpisz:
736353 - 50000 kredytów,
098654 - 10 żyć,
378829 - 10 kluczy.

Marcin Czółno (Mielec) - 2 pkt.

ARKANOID 1 (PC)

Wpisanie RUNCHEAT da Ci nieśmiertelność.

Marcin Marszałek (Gdańsk) - 1 pkt

ARKANOID 2 (PC)

Wciśnij prawy klawisz myszy podczas wgrywania programu - zobaczysz reklamówkę promującą ROBOCOPA. Na głównym ekranie wpisz ROBOCOPPER lub ROBOCOPPETER, aby uzyskać możliwość gry ciągłej.

Marcin Marszałek (Gdańsk) - 1 pkt

A TRAIN (PC)

Trzymając naciśnięte CTRL + ALT wpisz: BELLYBUTTON - zmieni się ekran końcowy.

Marcin Marszałek (Gdańsk) - 0,5 pkt.

Jeżeli chcesz administrować miastem pokazywanym w demo, to otwórz menu SYSTEM i wybierz opcję Save. Wyjdź teraz z gry, a kiedy do niej wrócisz, możesz uruchomić scenariusz miasta z demo.

Marcin Czółno (Mielec) - 0,5 pkt.

BATTLEDROME (PC)

Gdy tworzysz swoją postać, umieść * jako pierwszy znak (np. *Jasiu), a otrzymasz ogromną sumę pieniędzy.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) - 1,5 pkt.

BEETLEJUICE (PC)

Kody: BEETLE, BJBJBJ, EERIE, TRICKY, WEIRDO, CRAAZY, SPLAT, BLORT, PTOOIE, BLAMMO.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) - 1 pkt

BETRAYAL AT KRONDOR (PC)

Na mapie naciśnij i przytrzymaj ALT + PRAWY SHIFT + ~ (tylda) przez około 2-3 sekundy. Pojawi się zamek do skrzynki Mordehelów. Zamiast odpowiadać na zagadkę, wpisz odpowiedni kod - Rozdział 1: 6478, Rozdział 2: 9216, Rozdział 3: 7702.

Marcin Marszałek (Gdańsk) - 1 pkt

BLADE OF DESTINY (PC)

Łatwy sposób na powiększenie kapitału. Gdy jesteś w mieście zapisz stan gry, następnie udaj się do sklepów i sprzedaj cały ekwipunek. Znowu zapisz stan gry, w tym samym miejscu co poprzednio. Wyjdź do DOS, ponownie uruchom grę. Okazuje się, że masz wszystkie przedmioty i więcej pieniędzy.

Jakub Wróblewski (Legnica) - 2 pkt.

BLUE LIGHTNING (PC)

Kody: 1 - AAAA, 2 - PLAN, 3 - ALFA, 4 - BELL, 5 - NINE, 6 - LOCK, 7 - HAND, 8 - FLEA, 9 - LIFE.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) - 1 pkt

BUILDERLAND (AMIGA)

Kody:

1) BUILD1	2) YOTTHA
3) BEARBY	4) OCTOPY
5) DIABLO	6) GOTIUS

Marcin Czółno (Mielec) - 1 pkt

COMMAND & CONQUER (PC)

Gra jest świetnie dopracowana pod względem zachowań komputera, ale nawet w takim dobrym programie znalazłem grzyba. Aby bezstresowo zniszczyć wroga należy doprowadzić pod jego bazę murek obronny (najlepiej najtańszy), którym szczelnie blokujemy wejście do bazy. Komputer jest na tyle głupi, że nie zniszczy murku, przez co zostaje odcięty od reszty świata i kisi się we własnej bazie, podczas



gdy Ty dozbrajasz się.

Orest Onuszko (Gdańsk) – 1 pkt

[Co prawda, w większości misji baza przeciwnika jest oddzielona np. rzeką i tej sztuczki nie można wykorzystać - red.]

COOL CROC TWINS (PC)

Kody:

1) AAAA	5) CREG	9) DRIT
2) BLOY	6) SMAT	10) HISP
3) ZARP	7) PLIM	11) FROS
4) MILP	8) TRUB	12) QUOL

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt
Marcin Marszałek (Gdańsk) – 1 pkt

COSMIC COSMO (PC)

Podczas gry naciśnij C + O + F10.

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 0,5 pkt.

CREEPERS (PC)

60 - DPZLHGZVBD	61 - ZTBGNTLKFP
62 - MBNKHGCXHN	63- YRSFNCZPLS
64 - PHJKNSZPSC	65 - WLSNDRRNSC
66 - TMSQLSTMBB	67 - THNCGBVGBV
68 - LMNKDNSFJG	69 - LMLCSMLFKP
70 - SPBDVZFGLM	71 - FFVBSXZCPL
72 - JFHKKGHXSJ	

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

CRYSTAL CAVES (PC)

Wciśnij klawisze:
ZEUS - tryb GOD (klawisz G przełącza grawitację),
NEXT - tryb warp,
XTRA - dodatkowa amunicja.

Przy dwóch ostatnich kombinacjach należy wcisnąć wszystkie klawisze, następnie puścić przedostatni i dopiero potem pozostałe (tzn. wcisnąć XTRA, puścić R, puścić pozostałe).

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1,5 pkt

DEPARTAMENT (PC)

Po wpisaniu GRODZKY dostaniesz mandat poselski, natomiast po wpisaniu McCAFFERTY zostaniesz gubernatorem w następnym miesiącu.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

DUNJAX (PC)

Wszystkie kody do tej gry:
AMCC, KLOP, TART, STAR, QUME

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 1 pkt

DYNAMITE DUX (PC)

Wpisz CHEAT na ekranie tytułowym. Teraz klawisze F1-F6 przenoszą do odpowiedniego poziomu gry.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

ELEMENTS (PC)

Kody do planszy:
2 - SEJZERINE
3 - LADOWSKIUM
4 - WAKONIUN
5 - PACKINE
6 - EGYPTUM
7 - ULTIMATUMELF

Rafał Niesłuchowski (Płock) – 1 pkt

ELF (PC)

Włącz pauzę:
J - god mode,
E - flying,
M - end level,
S - next level.

Rafał Niesłuchowski (Płock) – 1 pkt

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE (PC)

Kody:

90) PARAMEDIC	100) DOOVETAIL	110) PURSE
120) SPIDER	130) ASIDE	140) MACARONI
150) ACID	160) PASSWORD	

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

FALCON 3.0 (PC)

Wciśnij klawisze:
P+TAB+D - debug mode,
1 linia - ???,
2 linia - pozycja N/S E/W, wysokość (podzielona przez 2), prędkość,
3 linia - liczba ramek/s,
P+TAB+T - teleport.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (PC)

Wpisanie w trakcie gry:
ZEROXPARK - wybranie dowolnego pomieszczenia,
GRIMLEY - ogólne informacje o grze,
KOWAMORI - przyspieszenie,
NEUROTOX - odgrywa melodię.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

FLYING TIGERS (PC)

Włącz pauzę w trakcie gry (TAB), teraz wpisanie:

ocellaris1q	-	zmiana poziomu, strzałki góra, dół,
ocellaris1l	-	1 życie więcej dla pierwszego gracza,
ocellaris1h	-	zdrowie,
ocellaris1f	-	kule ogniste,
ocellaris1z	-	laser,
ocellaris1n	-	napalm,
ocellaris1m	-	pociski,
ocellaris1s	-	tarcza,
ocellaris1c	-	superbomba
ocellaris2s	-	tarcza dla gracza drugiego (analogicznie pozostałe).

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 2 pkt.

HEIMDALL (PC)

Oto sposób na uzyskanie wielu kopii tego samego przedmiotu:
1. Weź przedmiot.
2. Opuść wyspę.
3. Nagraj grę.
4. Wczytaj grę.
5. Powróć na wyspę.
6. Weź ten sam przedmiot ponownie!

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 1 pkt

LAST DYNASTY (PC)

Klawiszologia:

F1	-	wybór lasera,
F2	-	wybór rakiet,
F3	-	wybór rakiet naprowadzalnych,
F4	-	wybór tylnych min,
F5	-	wybór między kursorami,
F6	-	wybór następnego statku,
F7	-	wybór poprzedniego statku,
F8	-	mapa,
F9	-	hamulec,
F10	-	wybór między trybem pilotowania i wyboru opcji,
F11	-	dopalacz,
5	-	pełny ekran,
S	-	automatyczna kontrola prędkości,
P	-	pauza,
Shift (L)	-	zwiększenie prędkości,
Tab	-	zmniejszenie prędkości.

Marcin Czółno (Mielec) – 1,5 pkt.

MEAN STREETS (PC)

Przepis na uzyskanie wszystkich kart:

Kolor	Hasło	Miejsce
Blue	bishop	Fabryka Carl Linsky NC4675
Purple	knight	Laboratorium Greg Call
Red	stalemate	Domek na plaży
Black	rook	Stacja autobusu powietrznego
Grey	king	przyjęcie Law and Order
Orange	checkmate	Cal Davis
Green	pawn	przepustka Johna Klaussa
Yellow	queen	przepustka Sama Jonesa, przestrasz go

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 1,5 pkt.

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

★ RAPORT - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
★ LABORATORIUM - nieodłączną częściąpisma są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
★ KONSYLIUM - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł)
★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 17,50 zł (175.000 zł), za 12 numerów - 34 zł (340.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

★ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
★ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
★ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
★ Rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
★ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
★ I wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
★ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
★ Cena kioskowa: 2,30 zł (23.000 zł).
★ **W prenumeracie taniej: za 26 numerów - 55 zł (550.000 zł), za 13 numerów - 29 zł (290.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga – zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika „AMIGA Magazin".
Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

★ AMIGA Play – opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych „klasyków").
★ Public Domain – opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain – dyskietki Fisha.
★ Kuferek AMIGI, czyli Tips & Tricks.
★ Testy sprzętu i oprogramowania.
★ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).
★ **W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 16,20 zł (162.000 zł), za 12 numerów - 30 zł (300.000 zł).**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**

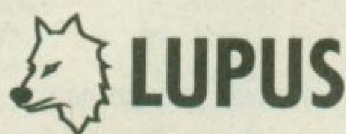
Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom wideo. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.
W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story, czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.
★ T&T to klasyczne „tips& tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16- stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.
★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla „kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (wideo, CD), zgrywy politycznej („Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za 3 zł (30.000 zł)

★ **W prenumeracie taniej: 16 zł (160.000 zł) za 6 numerów, 32 zł (320.000 zł) za 12 numerów.**
★ **Wysyłka pocztą gratis!**



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	16,- (160.000,-)	kwota:	
	12	32,- (320.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.01.96	Kupon 1/96		suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,50 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	16,- (160.000,-)	kwota:	
	12	32,- (320.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.01.96	Kupon 1/96		suma:	

LUPUS

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę — *prenumeruję pierwszy raz: wstaw X*

PCkurier	13	29,- (290.000,-)	kwota:	
	26	55,- (550.000,-)	kwota:	
ENTER	6	17,5 (175.000,-)	kwota:	
	12	34,- (340.000,-)	kwota:	
AMIGA	6	16,20 (162.000,-)	kwota:	
	12	30,- (300.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6	16,- (160.000,-)	kwota:	
	12	32,- (320.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
NET FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
UNIX FORUM	6	15,- (150.000,-)	kwota:	
TELECOM FORUM	6	9- (90.000,-)	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 30.01.96	Kupon 1/96		suma:	

LUPUS

CADCAM FORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, Map-Info... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika. Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**

15 zł (150.000 zł) za 6 numerów.

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł za 6 numerów (150.000 zł).

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30.000 zł).

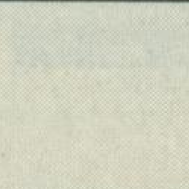
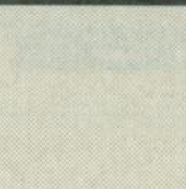
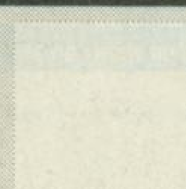
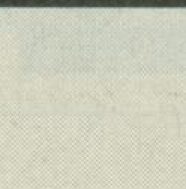
★ **W prenumeracie taniej:**
15 zł (150.000 zł) za 6 numerów .



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwa zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa	*na rachunek:* LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 **1599-318121-136** PKO IX Oddział/Warszawa
  	  	  
datownik · podpis przyjm. · opłata zł	datownik · podpis przyjm. · opłata zł	datownik · podpis przyjm. · opłata zł

MYSTIC TOWERS (PC)

Wpisz BALDRIC, punkty zostają wyzerowane. Teraz wciśnięcie klawiszy:
lewy SHIFT + H - energia,
lewy SHIFT + K - wszystkie klucze,
lewy SHIFT + W - broń,
lewy SHIFT + C - 10 monet,
lewy SHIFT+ R nn - przejście do innego poziomu (nn=01-45). W wersji SHAREWARE działa tylko 1.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1,5 pkt.

NAVJET (PC)

Wszystkie kody do tej gry:
NVJT, SHIP, GUNS, FODD, XXYY.

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 0,5 pkt.

NEVERENDING STORY (AMIGA)

Kody:
2) QEUNGHY, 3) PQVFLSQ, 4) PMEXWDT, 5) HYDLHEB, 6) GCVJLHE.

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt
Rafał Niesłuchowski (Płock) – 1 pkt

NINJA RABBIT (PC)

Prosty sposób na nabicie sobie żyć: na pierwszym ekranie w pierwszym poziomie zabij wszystkich natrętów i wyjdź do drugiego ekranu. Teraz szybko cofnij się do ekranu pierwszego i rozbij niespodziankę. Rób tak do znudzenia, a w ten sposób nabijesz sobie masę żyć, bo niespodzianki za każdym razem będą spadały, a Ty będziesz mógł je rozbijać. Musisz tylko uważać na smoka.

Alek Frydrych (Warszawa) – 1 pkt

NIGHTSHIFT (PC)

Kody do poziomów (1 oznacza banana, 2 to wiśnia, 3 - cytryna, 4 - śliwka, a 5 reprezentuje ananasa):
2-1-1-3 1-2-5-4 5-3-5-4 5-5-3-2
2-4-4-5 2-5-3-1 5-1-5-2 5-3-3-2

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 1 pkt

ONE STEP BEYOND (PC)

Kody do poziomów:

1. 42048	26. 56714	51. 62818	76. 25269
2. 43328	27. 41341	52. 41497	77. 18391
3. 45376	28. 58055	53. 38780	78. 43404
4. 48704	29. 59140	54. 14742	79. 61539
5. 14080	30. 51660	55. 53266	80. 39408
6. 22784	31. 45265	56. 42473	81. 35156
7. 36864	32. 31134	57. 55739	82. 48773
8. 59648	33. 10608	58. 57956	83. 43929
9. 30977	34. 41486	59. 47904	84. 52702
10. 25090	35. 52094	60. 40325	85. 30840
11. 56067	36. 28045	61. 22694	86. 17751
12. 15622	37. 14348	62. 62763	87. 48591
13. 46154	38. 42393	63. 19922	88. 40551
14. 21776	39. 56741	64. 17150	89. 49142
15. 27930	40. 33343	65. 36816	90. 49437
16. 49706	41. 24549	66. 53710	91. 32788
17. 12101	42. 57636	67. 24735	92. 16690
18. 61807	43. 16394	68. 12654	93. 49478
19. 48373	44. 48495	69. 37133	94. 40633
20. 44389	45. 24889	70. 49787	95. 50111
21. 12762	46. 33384	71. 21385	96. 50488
22. 17151	47. 58273	72. 45381	97. 35064
23. 29657	48. 25866	73. 26766	98. 19761
24. 46552	49. 18604	74. 32147	99. 54569
25. 10418	50. 44470	75. 58657	100. 48795

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 3 pkt.
Rafał Niesłuchowski (Płock) – 3 pkt.

PARASOL STARS (AMIGA)

Podczas gry wpisz AWRD, teraz:
F1-F10 - wybór planszy,
L - dodatkowe życie,
C - dodatkowe punkty,
M- maksymalna liczba parasoli,
B - przejście do bonusu,
D - śmierć gracza,
G - zatrzymanie stworków.

Marcin Czółno (Mielec) – 1,5 pkt.

ROGER RABBIT (PC)

Alt + Ctrl + F5 - przejście do następnej planszy.

Alek Frydrych (Warszawa) – 1 pkt

ROYAL FLUSH (PC)

Przydatne kombinacje klawiszy:
Ctrl-S - rozpoczęcie gry dla wybranej liczby graczy,
Ctrl-A - dźwięk,
Ctrl-B - komputerowy przeciwnik,
Ctrl-V - kalibracja obrazu.

Orest Onuszko (Gdańsk) – 0,5 pkt.

STEG TO SLUG (AMIGA)

Kody:

2. RDNUHCCMGU	6. MEBHETPIAG
3. EDOUTIOCKO	7. LECGODTRHK
4. HDPFUVLCCM	8. NEDGFLDVRL
5. ODQMFUVLIC	9. DEFVHAGHLU

10. PEGTTHIGLD

Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt
Marcin Marszałek (Gdańsk) – 1 pkt

SAND STORM (PC)

Start od poziomu:
5 - SAND PODBAY
10 - SAND KIRKUK
15 - SAND TOMAHAWK

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

SIMCITY 2000 (PC)

Wpisz w trakcie gry:
CASS - 250 $,
HECK, DARN, DAMN - taka sobie ciekawostka,
VERS - numer wersji gry,
MEMY - testowanie pamięci,
TEST - informacje,
PORN - zobacz,
FUNDS - 25% obligacje,
TORG - milion wpływów rocznie.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 2 pkt.

SIXX (PC)

Kody do poziomów:

WISDOM CHAINS	GENEVIEVE	JAZZY BOX
MONEY,	METALLIC RAIN	ELSEWHERE
MESSAGE	FIRST APPROACH	MOVEMENT
BEAUBOURG	ALPHA	COSMOS
MEMORIES	UNKNOWN	DAWN
MORNING PAPRES	SIDE STREETS	TWILIGHT
PROCESSION	APOCALYPSE	INDEPENDENCE
MAYFLOWER	HEAVEN AND HELL	HYMN
CONNECTION	KINEMATIC	ANTARCTICA
DELIVERANCE	CURIOUS ELECTRIC	THUNDER
FREE FÀLL	ALBEDO	HYMALAYA
BLADE RUNNER	LOUD LOUD LOUD	PULSTAR
SEQUENCE	SWORD OF ORION	BIRD SONG
BAAGDAD	SONG OF WHITE	ECHOES
TITLESJERUSALEM	CHARIOTS	
CHROMATIQUE	MOTION OF STARS	DIAL OUT
ORACLE	CANDLE SO LONG AGO	
BESIDE	MISTER CAIRO	OUTSIDE
RED LIGHTS	BALLAD	NOT A BIT
CHINA SUGGESTION	SIX SIX SIX	

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 2,5 pkt.

SKUNNY KART v1.4 (PC)

Wciśnij klawisz F1 cztery razy - nieśmiertelność dla gracza 1, F2 dwa razy - dodatkowa rakieta. Podobnie dla drugiego gracza klawisze F5 i F6.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

SLIPSTREAM 5000 (PC)

W głównym menu napisz REFINERY, a otrzymasz dużo pieniędzy.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

SOKOBAN (PC)

Klawisz U powoduje cofnięcie nie chcianego ruchu.

Jakub Wróblewski (Legnica) – 1 pkt
Marcin Marszałek (Gdańsk) – 1 pkt

SPACE ACE II (PC)

Wpisz HURRY DEX 0, a gra rozegra się sama.

Jakub Wróblewski (Legnica) – 0,5 pkt.

SPACE NIGHTMARE (PC)

Kody: UPGY, ZJTO, QITF dla wersji SHAREWARE.
JDPT, ZUFS, UBUZ, RTAW, DERV, QXPB, IJQR, NGOL dla pełnej wersji.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

SPACE WRECKED (PC)

Kody do poziomów:

ROOKIE	SLUMBER	INTEREST	BULKHEAD	SHOWROOM
MUSHBASH	HAMPERED	BLACKOUT	WARRIOR	VICTORY
TRAPPED	FRENZY	HANDYMAN	CROWDED	RADIATE
VOLTAGE	GLOOM	PRIMATE	MADHOUSE	TRIUMHP

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 1 pkt

SUBWAR 2050 (PC)

W centrum wpisz UP PERISCOPE. Teraz:
[i] - zmieniają misje,
= - ożywia pilota.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 2 pkt

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (PC)

Kombinacja klawiszy A+S+D+F+G pozwala na przechodzenie przez ściany.

Jakub Wróblewski (Legnica) – 1 pkt

THEME PARK (PC)

Wybuduj tor samochodowy, ogrodź go płotkiem i normalnie uruchom. Gdy ktoś będzie jechał samochodzikiem szybko usuń mu „jezdnię" spod kół (PPM). Samochodzik się rozbije, a „kierowca" poleci w siną dal.

Jakub Wróblewski (Legnica) – 0,5 pkt.

[Z pewnością nie pomoże to w osiągnięciu dobrego wyniku, ale zabawne - red.]

THINK CROSS (PC)

Kody do poziomów:

CUSTOM	MASTER	FUTURE	DORADO	GREECE	FLAMES
ANIMAL	EPOPEE	JAGUAR	MATRIX	WIZARD	CATGUT
FIRING	LADDER	FIRKIN	SPHINX	TYPIST	VOYAGE
PALACE	DECADE	ARMADA	ESTATE	GOPHER	KERNEL
JUMPER	GROOVE	HIPHOP	OFFSET	SUINEG	

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 1 pkt

TONY & FRIEND (PC)

W trakcie gry wpisz:
ILOVEKELLOGGS - menu muzyczne,
SMACKSAREGREAT - 3 życia więcej,
PCENGINEBYNEON - tryb, w którym:
[1] - wszystkie serca pełne,
[2] - koniec poziomu,
[3] - wszystkie klucze,
[4] - dodatkowe menu.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1,5 pkt.

TRADEWAR 2002 (PC)

W computer menu wciśnij:
ALT+202, ALT+203, ALT+204, ALT+205 - lista sektorów i punktów gwiezdnych.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt

TUBE (PC)

Wpisz się na listę HIGH SCORE jako JTY, od teraz klawisze:
+ - jednostka energii,
1 - wyłączenie sprawdzania kolizji,
2 - ponowne włączenie sprawdzania kolizji,
prawy SHIFT - zatrzymuje statek.

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 1 pkt
Marcin Czółno (Mielec) – 1 pkt

TYRIAN (PC)

Kiedy skończysz grę i przelecą wszystkie napisy końcowe oraz podziękowania, Tyrian poda kody do gry. Kody te dają Ci różne statki, z różnym wyposażeniem. Wpisz je na głównym ekranie menu. Oto lista wszystkich kodów i statków, na jakich będziesz latał po wpisaniu tych kodów:

Kod	Statek
TECHNO	Experimental PQZ
STORMWIND	Stormwind - The Elemental
UNKNOWN	TX SilverCloud
ENEMY	Captured U-Fighter
WEIRD	Foodship Nine
STEALTH	Ninja Star

Najciekawszy jest ostatni kod: DESTRUCT. Jego wpisanie wywoła dziwną grę (przypominającą Scorched Earth), zwaną Destruct.

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 3 pkt.

WARCRAFT II DEMO (PC)

Naciśnij enter i wpisuj po słowie MSG: następujące komendy:
SHOWMAP - pokazuje całą mapę,
CASH - daje dużo pieniędzy,
FASTBUILD - przyspieszenie robót budowlanych,
ORCn - przejście do scenariusza n kampanii Orków,
HUMANn - przejście do scenariusza n kampanii Ludzi.

Marcin Marszałek (Gdańsk) – 1,5 pkt.

WARRIORS (PC)

Wpisz CHEAT w głównym menu gry. Powinno pojawić się nowe submenu nazwane SECRET WAY. W tym submenu należy wpisać następujące kody (w trybie klawiatury AZERTY):

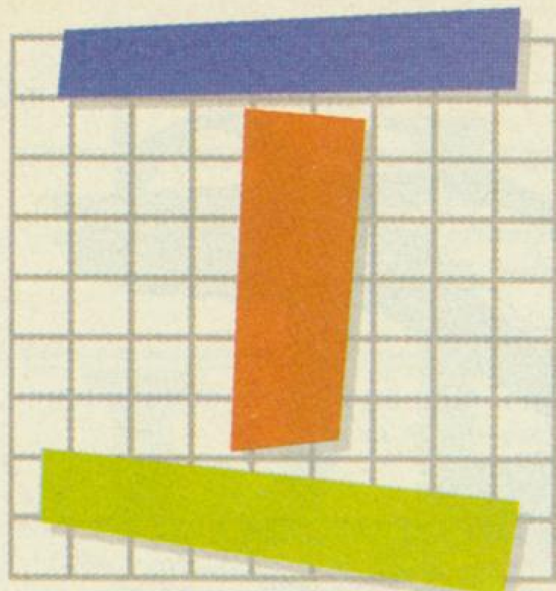
GARDENER - dodaje postać TOM HECK do wyboru dla graczy (jw.),
DUNK - dodaje postać SCOTT do wyboru dla graczy (jw.),
PAM - dodaje postać PAMELA do wyboru dla graczy (jw.),
NUMBERONE - dodaje postać CAPTAIN WARRORIOR do wyboru dla graczy (jw.).

Grzegorz Morgiel (Oleśnica) – 3 pkt.

Ciosy do Warriors:
P=Punch, K=Kick, D=Down, F=Forward, B=Back.

Osoba	Nazwa ciosu	Normalne ustawienie	Cheat (EASYSPECIALMOVES)
Zia	Freezing Scream	D+B+P	F+F+P
	Double Flip Forward	F+F+K	F+F+K
	Blue Serpent Column		B+F+P
Carceres	Throw Giant Trident	B+B+F+P	B+F+P
	HeadButt	F+F+K	F+F+P
	Fly Up and Hit		F+F+K
Hank	Throw Grenade	D+B+P	F+F+P
	Run Forward & Hit	B+B+D+P	F+F+K
	Bazooka	B+B+F+P	B+F+P
Corto	Skeleton		B+F+P
	Throw Knife	F+F+P	F+F+P
	Run Forward & Hit	B+F+F+P	F+F+K
Ghor	Throw Yellow Darts	F+D+B+K	B+F+P
	Spit Some Crap	F+F+K	F+F+K
	Invisible (Temporary)	B+F+F+P	F+F+P
Tecumseh	Electricity		F+F+P
	Call Spirit	D+D+P	F+F+K
	Fly In Air & Hit		B+F+P
Fergus	Monster Punch	B+B+F+K	B+F+P
	Wind Fireball	D+F+P	F+F+P
	Ramming with Head	F+F+K	F+F+K
Meatball	Spray Paint	D+B+P	F+F+P
	Throw Baseball	B+D+F+P	F+F+K
	Throw Flame		B+F+P
Neftis	Shrink other Guy	B+D+D+B+P	B+F+P
	Dragon	B+D+D+K	F+F+P
	Teleport & Stab	D+F+K	F+F+K
Osinkira	Lion Fireball	D+B+K	F+F+P
	Flaming Spear	B+F+P	F+F+K
	Jump Forward & Stab		B+F+P
Master	Green Laser	B+F+P	F+F+K
	Tentacle Arm	F+F+P	F+F+P
	Pull Close & Punch	D+F+F+K	B+F+P
	Bats	B+F+K	B+F+K

N.N. (Xyz), don Pedro osobiście zgubił dane autora. Niech da głos!



OKNA '95

UPŁYNĘŁO JUŻ KILKA MIESIĘCY OD PREMIERY WINDOWS 95. OPŁACIŁO SIĘ TROCHĘ POCZEKAĆ, BO EFEKTY SĄ NAPRAWDĘ IMPONUJĄCE. ROSNĄ WYMAGANIA UŻYTKOWNIKÓW, ROSNĄ MOŻLIWOŚCI SPRZĘTU – WIĘC NOWY SYSTEM OPERACYJNY BYŁ KONIECZNY! 32-BITOWY WINDOWS 95 ZAWIERA ROZWIĄZANIA, JAKICH DOTĄD NIE OFEROWAŁ ŻADEN SYSTEM OPERACYJNY NA PECECIE.

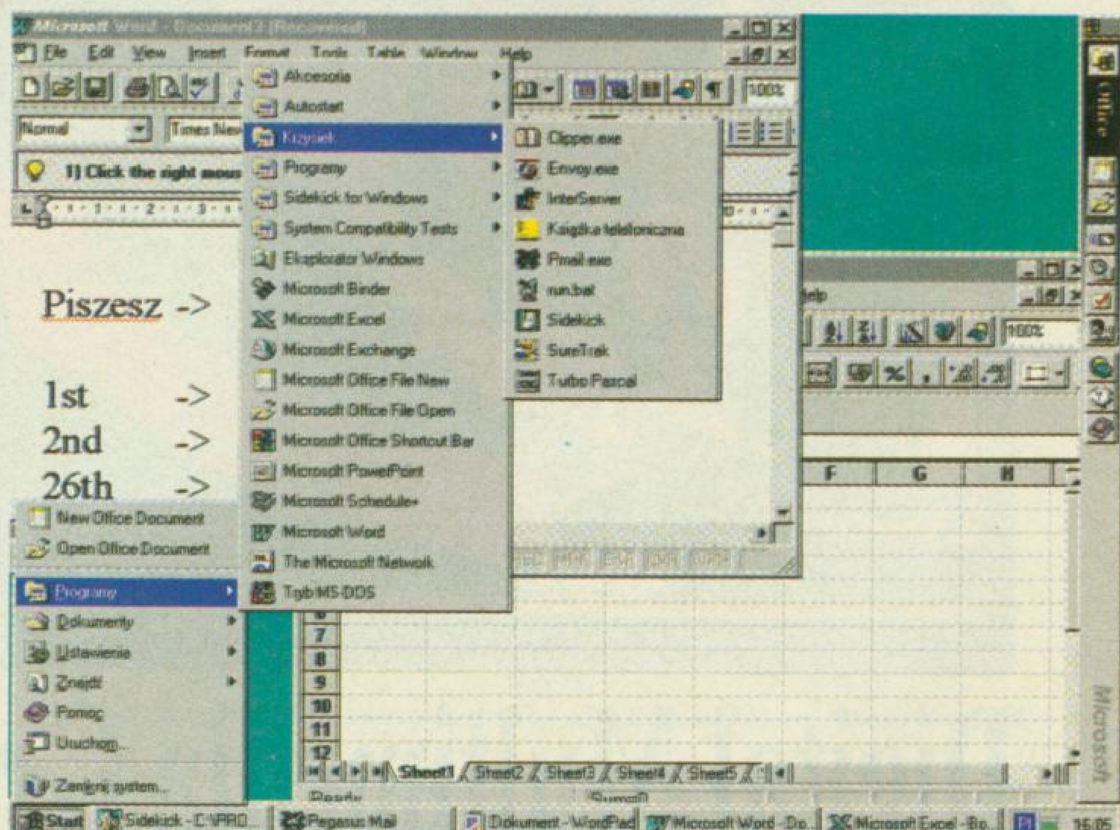
Od 24 sierpnia, czyli od daty oficjalnej premiery Microsoft Windows 95, rozpoczęły się dyskusje na temat przydatności i faktycznych możliwości nowego systemu. Niektórzy szczęśliwcy mogli dyskutować wcześniej, jeśli dysponowali którąś z kolejnych wersji testowych systemu Chicago (bo tak pierwotnie nazywał się nowy system Windows). Jednak dopiero od tej daty dyskusje można traktować poważnie. Opinie wahają się od zachwytów, aż po totalną krytykę, w której celują zwłaszcza Warpowcy, czyli użytkownicy systemu OS/2 produkowanego przez IBM. W tym artykule chcę przedstawić swoje spostrzeżenia na temat Windows 95. Pracuję z tym systemem już od lipca. Zaczynałem od angielskiej bety, później przeniosłem się na betę PanEuro (umożliwiającą zastosowanie polskiej klawiatury i fontów), następnie na polską betę, a od półtora miesiąca korzystam z handlowej wersji polskiej. Nie miałem żadnych kłopotów z odnalezieniem się w nowym systemie. Myślę, że także Tobie nie sprawi to żadnych kłopotów.

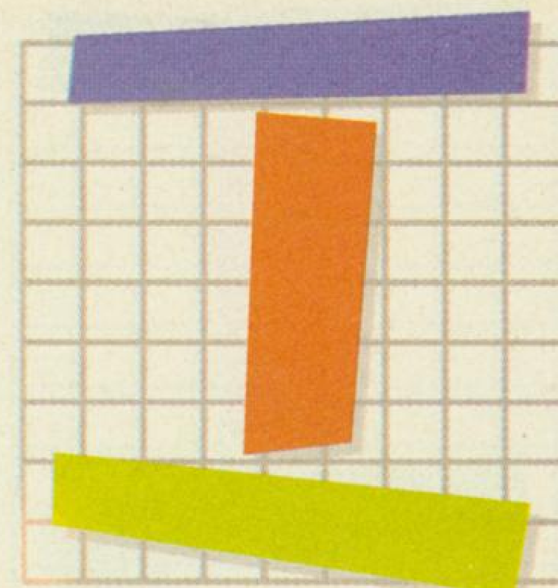


Co nowego na biurku

Po uruchomieniu Windows 95 ekran komputera wygląda zupełnie inaczej niż w Windows 3.1. Teraz wreszcie przypomina prawdziwe biurko, na którym mamy porozkładane lub porozrzucane (jak kto lubi) różne szpargały. Obok siebie leżą kartki papieru (pliki z dokumentami, obrazami), kasety z filmami i nagraniami (pliki zawierające melodie lub animacje), walkman, ołówki, długopisy, linijki (aplikacje do odtwarzania plików muzycznych, edytory graficzne, edytory tekstu) i inne potrzebne nam narzędzia. Obok biurka stoi sobie kosz na elektroniczne śmieci. Jeśli jakiś plik jest niepotrzebny, przeciągasz go myszą i wrzucasz do kosza. Taki plik nie ginie, ale znika z biurka. Po jakimś czasie przepełniony kosz trzeba jednak opróżnić. Wtedy pliki traci się nieodwracalnie. Jednak jeśli wyrzuciłeś coś przez pomyłkę, możesz sobie pogrzebać w śmietniku i wyciągnąć na biurko nie zniszczony dokument. Co i gdzie położysz – zależy od Ciebie. Porządek na biurku utrzymujesz sam albo prosisz system, aby zrobił to za Ciebie.

Wygląd biurka możesz zmieniać niemal dowolnie. Kolor i obraz umieszczony na podkładce wybierasz spośród całej gamy różnych wzorów. Jeśli oprócz Windows 95 kupisz sobie pakiet Microsoft Plus Companion for Windows 95, to w prezencie dostaniesz zestawy zawierające podkładki na biurko, ikony, różne kursory, czcionki ekranowe, dźwięki przypisane różnym zdarzeniom i wygaszacze ekranu. Tych zestawów jest kilkadziesiąt, a na dodatek sam możesz je modyfikować i tworzyć własne. Ja mam swój ulubiony. Na biurku leży podkładka ze zdjęciem eleganckiego salonu urządzonego w stylu z końca XIX w., z biblioteczkami i skórzanymi fotelami. Do tego dobrane ikony, kolory okien dialogowych i czcionki – wszystko w tym samym stylu, a na dodatek z głośnika płyną bardzo miłe dźwięki. Jednak najbardziej efektowny jest wygaszacz ekranu. Po ustalonym czasie pojawia się rysunek starego domu w parku. Liście już spadły z drzew. Jest noc, pohukuje sowa, przed domem kręci się czarny kot. Wyczuwa się atmosferę horroru. Nagle skrzypią drzwi i do pokoju wchodzi brodaty staruszek ze świecą w ręku. Za chwilę wychodzi. Księżyc (w pełni) przesuwa się po niebie. Zapala się światło w pokoju na pierwszym piętrze i skrzypi podłoga. Dźwięki, jakie przy okazji płyną z głośników, obudziłyby nawet umarłego! Piszę o tym wszystkim, bo uważam, że przyjemność z pracy i efektowny wygląd środowiska, którym się posługujemy, ma ogromne znaczenie przy ocenie całego sy-





stemu. W Windows 95 istnieją bardzo bogate możliwości konfigurowania wielu parametrów, ustalania własnych preferencji, stosowania własnych schematów – czyli dostosowania narzędzia (systemu) do własnych wymagań.

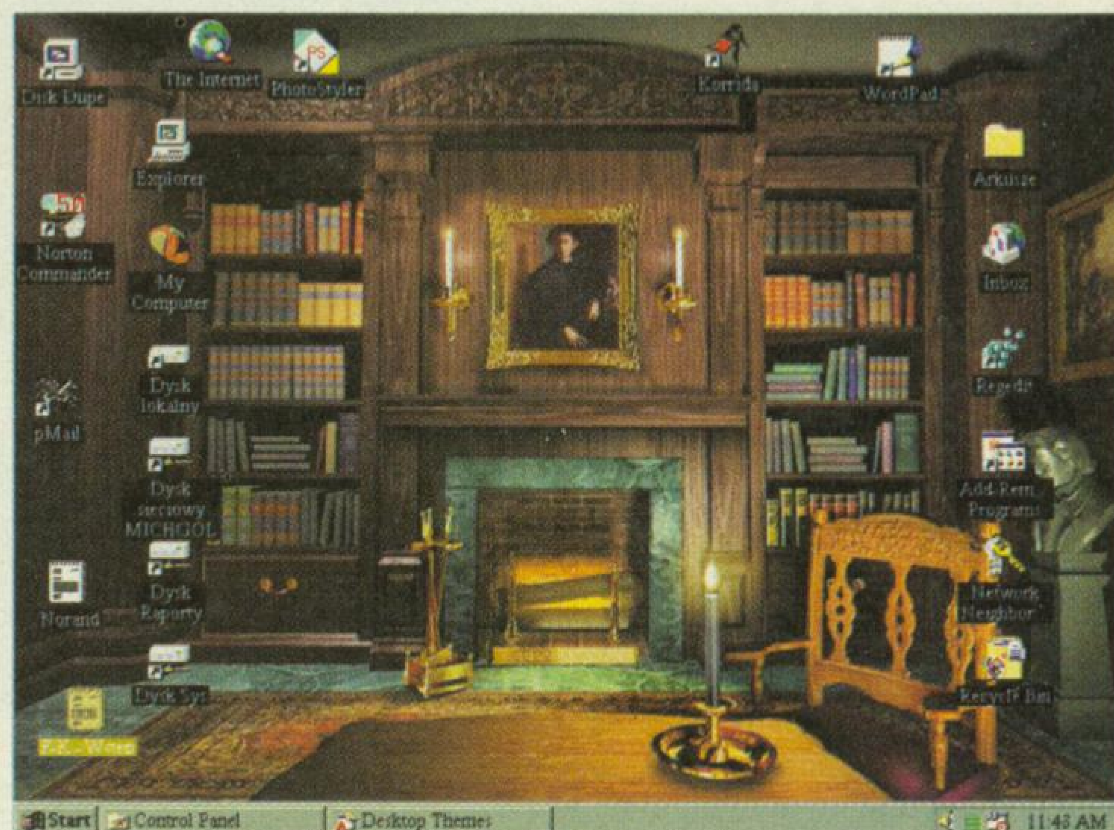
Batoniku w drogę

Najważniejszym przyciskiem na ekranie jest Start. W oryginale jego nazwa brzmi Start Button – stąd właśnie wzięło się to zabawne tłumaczenie mojego kolegi umieszczone w śródtytule. Kliknięcie na przycisku Start powoduje rozwinięcie się głównego menu, z którego, już bez klikania, wybieramy kolejne menu, a w nim potrzebną aplikację lub dokument.

Jedną z największych zalet Windows 95 jest prawdziwa wielozadaniowość, czyli multitasking. Wreszcie można wykonywać kilka operacji jednocześnie. System będzie sprawował kontrolę nad poszczególnymi procesami i we właściwy sposób przydzielał im czas procesora. Jeśli nie wiesz, do czego można wykorzystać multitasking, posłużę się przykładem. Wyobraź sobie, że siedzisz wygodnie przed komputerem i słuchasz ulubionego wykonawcy, którego piosenki odtwarzasz z CD. Szykujesz prezent dla kolegi – kilka ciekawych plików na dyskietce. Ściągasz potrzebny zbiór przez Internet z komputera znajdującego się w Australii, czekając aż w tle skompresuje się gierka, którą też chcesz dołączyć do prezentu. Nie masz sformatowanej dyskietki, a czasu coraz mniej – więc wkładasz dyskietkę do stacji i formatujesz ją. To wszystko będzie działało jednocześnie! Oczywiście nieco wolniej, ale oszczędność czasu i tak ogromna. Nie musisz już siedzieć przed ekranem i wpatrywać się tępym wzrokiem w wolno zmieniające się procenty sformatowanego dysku. Wszystkie uruchomione programy mają swoje ikony w pasku zadań, który znajduje się u dołu ekranu. Wystarczy kliknąć i przechodzimy do wybranego programu.

Koniec z 8.3

W DOS nazwa pliku składa się z dwóch części: pierwszej ośmio- i drugiej trzyznakowej. Obie części oddziela kropka. W Windows 95 nazwy tworzonych plików lub folderów (tak się teraz nazywają katalogi) mogą



Gry pod Windows 95

Popularność Windows 95 rośnie, a jednocześnie rozmachu nabierają prace nad grami wykorzystującymi możliwości nowego systemu. Nie jest to proste. Podczas pracy z Windows rozdzielczość ekranu często przekracza standardowe 640×480 punktów. Dlatego też karty graficzne, obsługujące skomplikowane animacje pokazywane w okienkach, muszą pracować w trybie wysokiej rozdzielczości – a przecież wszyscy wiemy, jak wolno chadzają gry w popularnym ostatnio „hi-resie". Gry pod nowe Windows wykorzystują przeważnie specjalną bibliotekę WinG, która między innymi umożliwia szybką i płynną animację.

Wiele gier zaprojektowanych od początku do końca pod leciwy DOS daje się również uruchomić w małym okienku, jednak skoki animacji są czasami nie do przyjęcia. Bardzo istotna jest duża pamięć RAM. Przy jej niedoborze system musi korzystać z pamięci wirtualnej, czyli twardego dysku. A wtedy – no cóż, nawet Windows 95 nie zmienią faktu, że wszelkie większe batalie z dyskiem mogą zająć nawet do 100% czasu procesora...

Oto kilka przykładowych gier, które wymagają środowiska Microsoft Windows 95.

Pitfall: The Mayan Adventure

W dowolnie skalowalnym okienku widzimy superpłynną animację. Majstersztyk mocy drzemiącej w nowym systemie. Fabuła znana jeszcze z komputerów 8–bitowych.

Lemmings

Bardzo wygodne rozwiązanie. Skalowalne okienko, łatwy dostęp do ikon i suwaka przesuwającego obszar akcji.

SimCity 2000

Można powiedzieć, że Windows to idealne środowisko dla tej gry. Można otworzyć jednocześnie pięć łatwo dostępnych okienek.

Hexxen

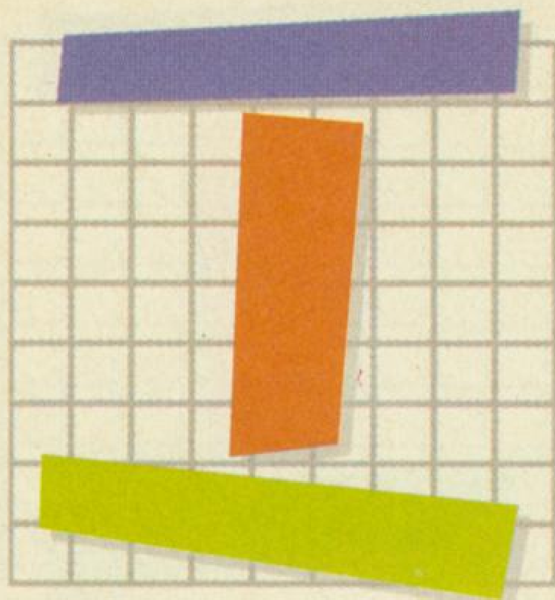
To mały żart, a w zasadzie przykład gry (wykorzystującej nota bene ekstender DOS4GW), dość dobrze sprawującej się w okienku, choć animacja oczywiście będzie bardziej płynna w standardowej rozdzielczości VGA.

Doom II

Wierne przeniesienie programu dosowego (działają nawet tajne kombinacje klawiszy). Możliwa jest gra w oknie (do 640×400) lub w trybie pełnoekranowym. Gra działa odrobinę wolniej niż pod DOS (a jednak!). Odgłosy są tak samo znakomite, jak w pierwowzorze, ale nie nadążają za akcją i rozlegają się z lekkim opóźnieniem bądź też są pomijane.

Skończyła się już era, w której najbardziej dynamiczną grą pod Windows był Mine Sweeper. System ten stał się doskonałą platformą, oferującą programistom ogromne pole do popisu. Windows 95 daje szerokie możliwości w tworzeniu gier, czego efekty możemy zaobserwować już w pierwszych powstałych produktach. Pełne wykorzystanie dostępnego obszaru pamięci i możliwość rezygnacji z DOS–ekstenderów znacznie przyspieszają działanie gier, a 32–bitowa obsługa dysków – ich uruchamianie. Innymi atutami są też 256–kolorowa grafika („żywe" tło, dynamiczne animacje ruchów), „trójwymiarowy" dźwięk (jak np. w Pitfallu) oraz szybszy dostęp do opcji czy helpu, widocznych przez cały czas w formie ikonek.

KornIK, McSon, Przemysław Wnuk



być niemal dowolne. Ich długość nie powinna przekraczać 255 znaków, można stosować duże i małe litery oraz znaki narodowe. Zamiast więc pisać PPZPPTAM.TXT napiszesz po prostu: „Praca pisemna z polskiego o Panu Tadeuszu Adama Mickiewicza". Jest to bardzo wygodne rozwiązanie. Tak się do niego przyzwyczaiłem, że mam kłopoty z tworzeniem nazw, gdy pracuję w starym DOS.

Co nowego w multimediach

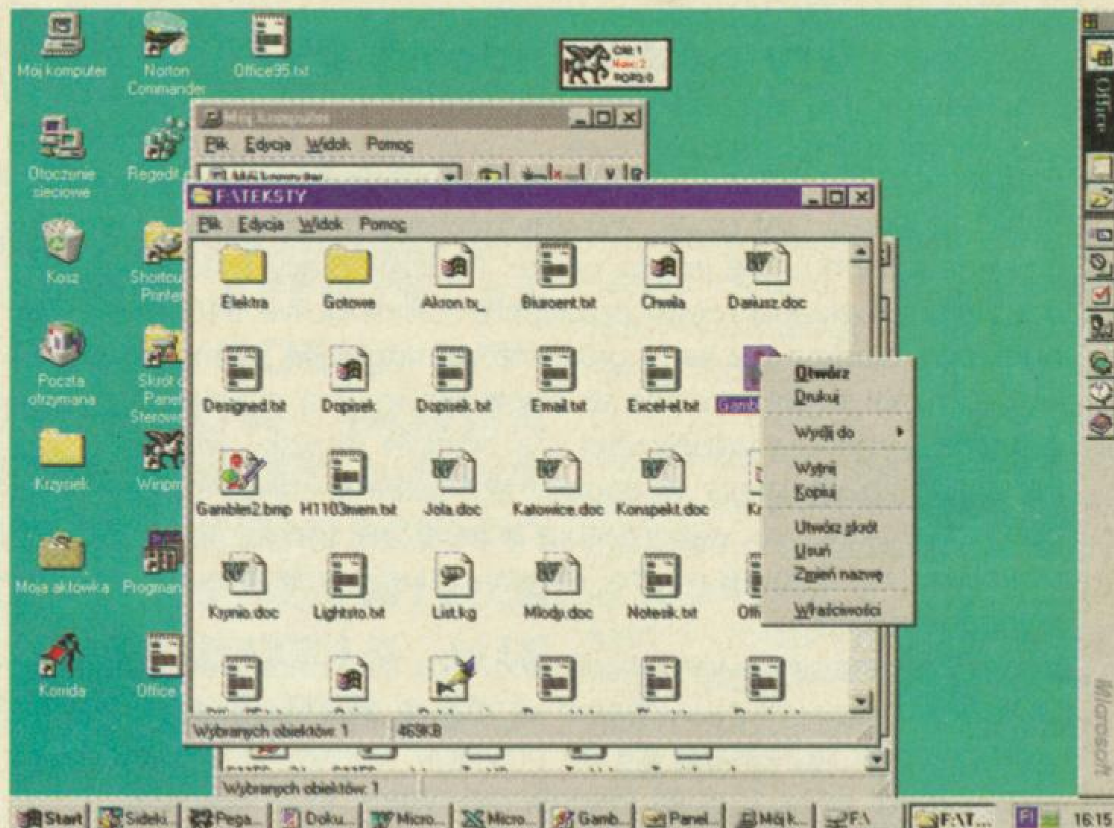
Techniki multimedialne w ostatnich latach rozwijają się bardzo dynamicznie. Ogromna większość systemów multimedialnych jest wyposażona w Windows 3.1. To musiało wpłynąć na projektantów z Microsoftu. W Windows 95 umieszczono więc w systemie specjalne elementy, pozwalające na pełne wykorzystanie możliwości posiadanego sprzętu. Jest to ważne nie tylko dla melomanów, ale także, a może przede wszystkim, dla graczy. Do systemu dołączono funkcje obsługujące animacje, dźwięki i szybkie wyświetlanie obrazów. Poprawiono również obsługę CD-ROM.

Odtwarzanie animacji

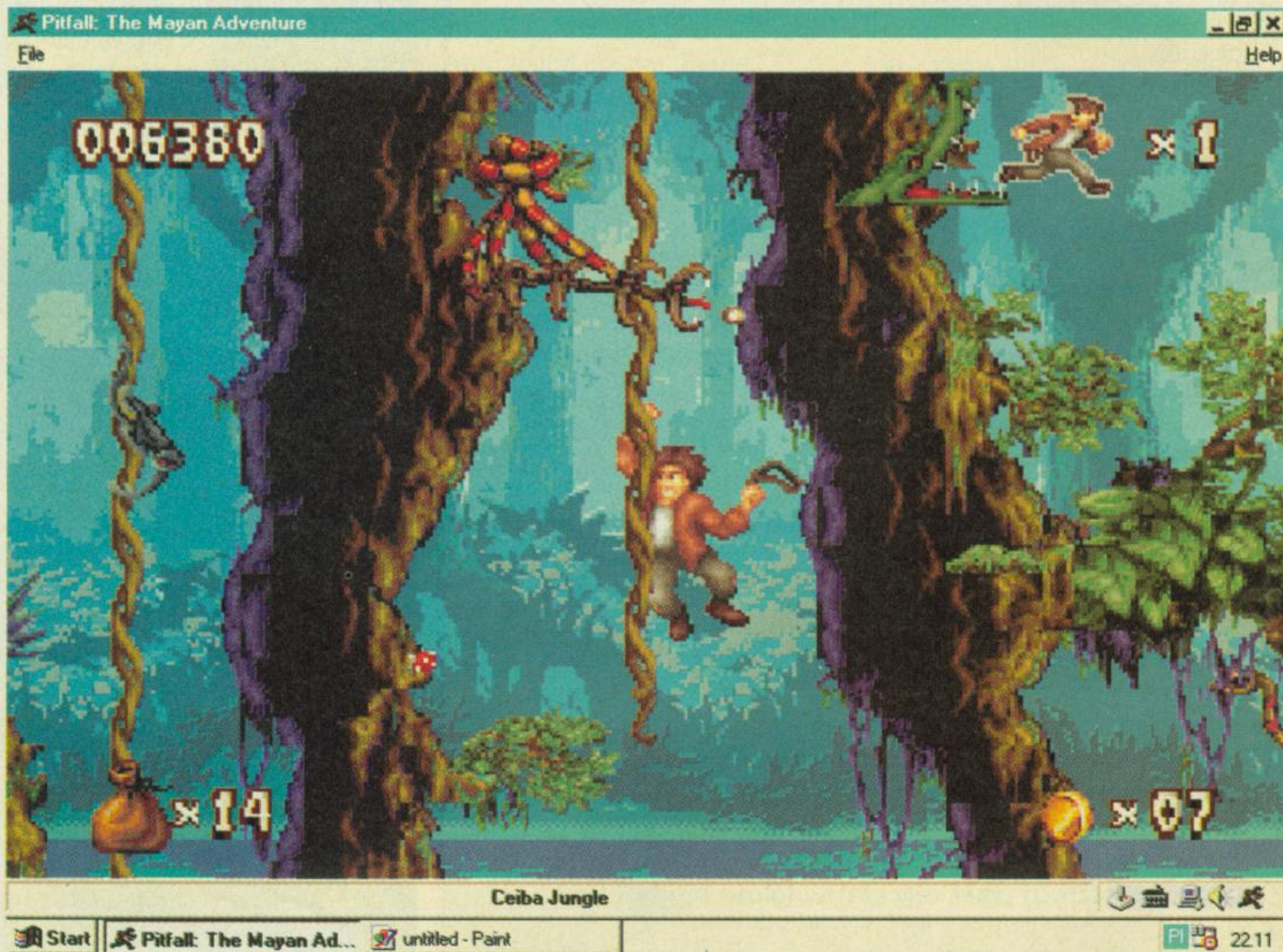
Pewnie Tobie także ogromną przyjemność sprawia oglądanie na ekranie własnego peceta różnych animacji. Ile masz radości widząc, że u Ciebie chodzi to lepiej niż u kolegi, że masz lepszą kartę graficzną, że szybciej pracuje dysk. W Windows 3.1 można było odtwarzać animacje zapisane w formacie .AVI, wykorzystując program Microsoft Video for Windows. Teraz ten program dołączany jest do systemu Windows 95. Jeśli kupiłeś nowy system na CD-ROM, to dostałeś w prezencie cztery animacje w formacie .AVI, w tym dwa bardzo fajne teledyski. Możesz je uruchomić jednocześnie i sprawdzić, jak dobry jest mechanizm prezentacji filmów. W trakcie odtwarzania filmu spróbuj poruszać okienkiem – ciągłość powinna być zachowana. To wszystko jest możliwe dzięki zastosowaniu w pełni 32–bitowych mechanizmów przetwarzających dane i odczytujących je z dysku.

CD+

Skoro już wspomniałem o CD-ROM, to jeszcze dodam kilka słów. W Windows 95 zastosowano nowy sposób zarządzania plikami po nazwą CDFS – CD-ROM File System. Pozwala on na znacznie szybsze i bardziej płynne odczytywanie danych z płyt kompaktowych. System Windows 95 obsługuje również czytniki przystosowane do standardów Kodak PhotoCD i Video CD.



Bardzo ciekawe są tu dwa rozwiązania. Ponieważ system zauważa włożenie płyty do czytnika, możliwe jest automatyczne uruchomienie przy tej okazji jakiegoś programu. Odpowiada za to mechanizm Autorun. W pliku o takiej nazwie, znajdującym się na płycie CD, zapisane są informacje o uruchamianym programie. W ten właśnie sposób automatycznie rozpoczyna się instalacja, albo uruchamia się program odtwarzający muzykę. Ten drugi przypadek związany jest z nowym standardem krążków CD, wprowadzonym przez firmy Sony i Philips. Nowy format, znany pod nazwą CD+, umożliwia bezpieczne wykorzystanie tych samych płyt zarówno w normalnych odtwarzaczach CD-Audio, jak i w kom-



Pitfall

puterowych czytnikach CD. Płyta CD+ oprócz muzyki zawiera również dodatkowe informacje, które nie zaburzają poprawnej pracy odtwarzacza. Mogą to być np. opisy poszczególnych utworów, notka biograficzna o autorze, teksty piosenek, katalogi dostępnych płyt lub inne zupełnie dowolne informacje.

Włącz i już!

Zupełną nowością zawartą w Windows 95 jest zastosowanie techniki Plug and Play, czyli „Włącz i już!". W komputerach, które potrafią z tych udogodnień skorzystać, dołączenie do systemu nowych urządzeń (np. karty dźwiękowej) będzie dziecinnie łatwe. Jeśli Twój komputer jest wyposażony w Plug and Play BIOS w wersji 1.0a, wyprodukowany po 25 lipca 1995 r., powinieneś mieć możliwość wykorzystania nowej techniki. Co to daje? Jeśli np. kupisz sobie modem spełniający wymagania P&P, to cała instalacja polega na zamontowaniu go w komputerze. Resztę wykona za Ciebie system operacyjny – no, może z Twoją niewielką pomocą.

Dlaczego ma to związek z multimediami? Nie wszyscy jeszcze mają kartę dźwiękową, CD-ROM, modem i temu podobne urządzenia, a zarażeni przez innych z pewnością postanowią sobie te urządzenia nabyć. P&P to na razie przyszłość. Jak dotąd tylko 20% sprzętu komputerowego dostępnego w USA spełnia wymagania tego standardu. Jednak wprowadzenie systemu Windows 95, w którym da się w pełni wykorzystać dobrodziejstwa P&P, gwałtownie zwiększy zainteresowanie producentów tym rozwiązaniem. Już niedługo rzadkością stanie się nowy komputer nie wyposażony w PnP BIOS (Plug and Play BIOS), a wtedy ruszy lawina.

Coś nowego dla graczy

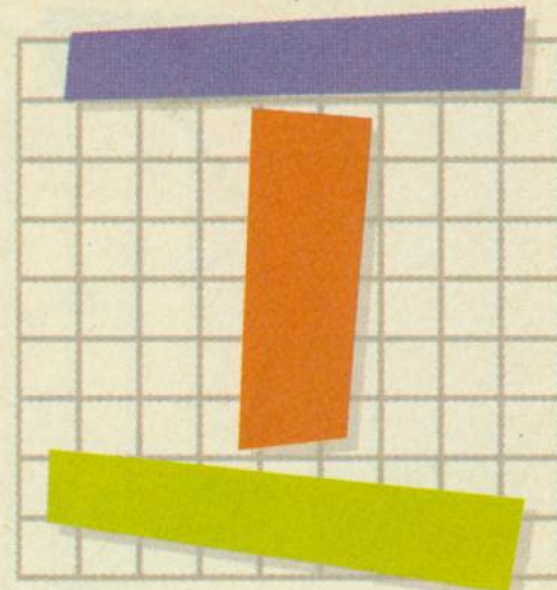
Znacznie większe możliwości graficzne, szybkie wyświetlanie map bitowych, zaawansowane mechanizmy odtwarzania dźwięku – wszystko można wykorzystać w grach. Stało się to możliwe dzięki zastosowaniu zupełnie nowych 32–bitowych rozwiązań. W połączeniu z wielozadaniowością i wielowątkowością (jednoczesne wykonywanie zadań zleconych przez jeden program) daje to programistom zupełnie nowe możliwości i pozwala z optymizmem patrzeć w przyszłość okienkowych gier. Zwiększenie szybkości i zapewnienie płynności animacji – to warunek koniecznv rozwoju. Programiści otrzymali do ręki dodatkowe narzędzie zwane WinG. Jest to zestaw funkcji umożliwiających tworzenie szybkich aplikacji graficznych. Widziałem wersję beta programu, w którym wykorzystano bibliotekę WinG. Była to multimedialna wędrówka po Nowym Yorku. Po mieście oprowadzał przewodnik. Animacja była niemal tak dobra, jak normalny film odtwarzany na wideo. Mogłem się rozglądać na wszystkie strony – otaczał mnie realistyczny krajobraz. Nie były to pojedyncze zdjęcia, ale prawdziwy, prawie rzeczywisty ciągły obraz.



Pitfall

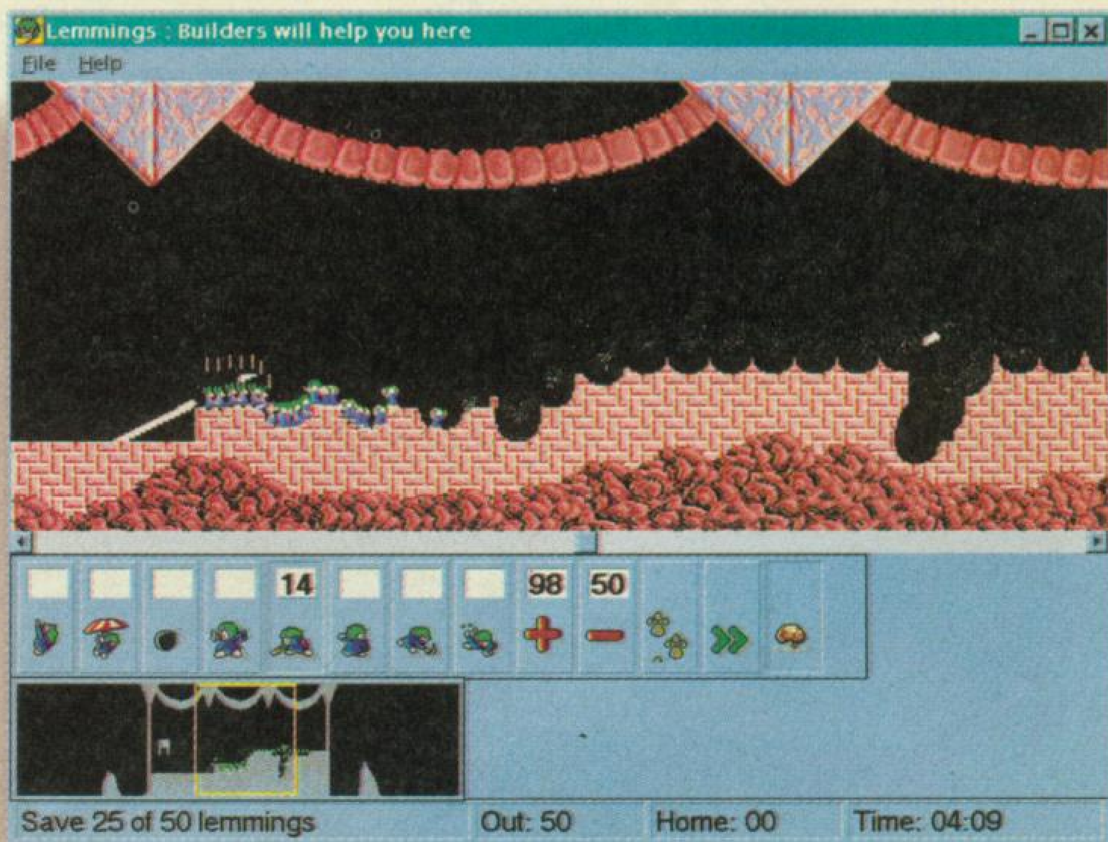
Stare dobre gry dosowe

Windows 95 jest systemem operacyjnym w pełnym tego słowa znaczeniu. Nie wymaga obecności DOS, tak jak poprzednia wersja okienek. W Windows 95 można oczywiście uruchamiać programy dosowe, między innymi gry. Każdą sesję da się oddzielnie konfigurować, dobierając parametry w zależności od potrzeb. Większość programów nie powinna mieć kłopotów z uruchamianiem się w nowym systemie. Co ważne, często będą działać znacznie szybciej niż pod DOS i będą mogły pracować w trybie okienkowym, a nie tylko pełnoekranowym. Windows 95 mają możliwość tzw. dual boot, czyli wyboru systemu, który ma zarządzać komputerem. Przy odpowiedniej konfiguracji można mieć jednocześnie stary DOS z Windows 3.1 oraz nowe Windows 95.

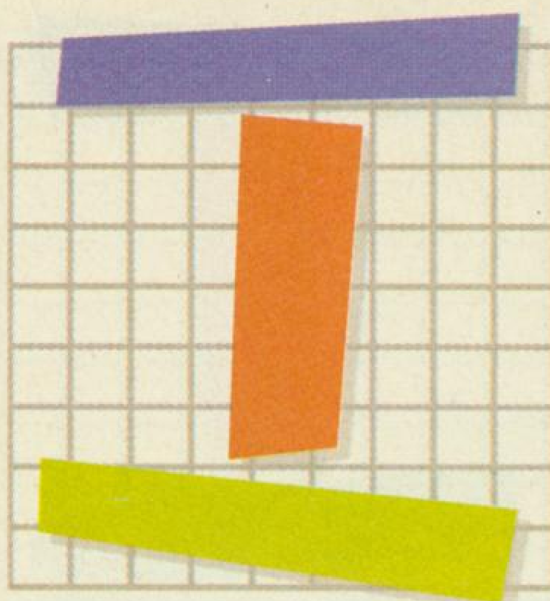


Filozofia

Przechodząc na Windows 95 trzeba zmienić podejście do korzystania z komputera. System należy uruchomić raz, bez kolejnych „reset". Windows 95 są tak skonstruowane, że powinny się zawieszać najwyżej pojedyncze aplikacje. Wystarczy wtedy zresetować tę konkretną. Wciśnięcie kombinacji CTRL-ALT-DEL powoduje pojawienie się listy aktywnych aplikacji wraz z informacją o ich ewentualnym zawieszeniu. Należy wybrać zawieszony program i zamknąć go. Można oczywiście zresetować cały komputer, ale wiąże się to z utratą danych zawartych w działających aplikacjach. Samo ładowanie się systemu trwa dość długo – mniej więcej minutę, choć dużo zależy od konfiguracji komputera i uru-



Lemmings



chamianych automatycznie programów.

Okienka po polsku

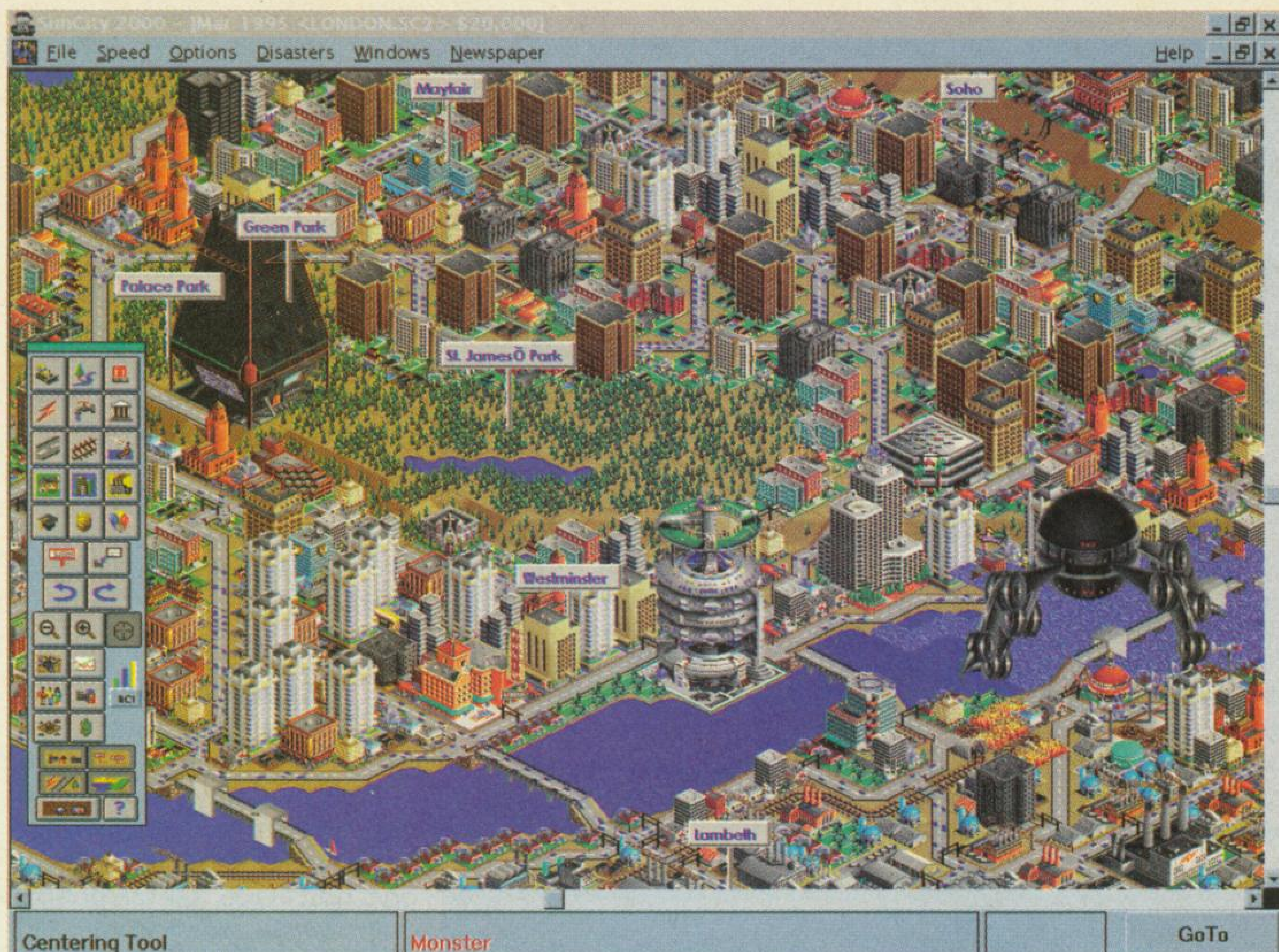
Tym razem firma Microsoft stanęła na wysokości zadania i już w dwa miesiące po światowej premierze mamy swoją, w pełni polską wersję systemu. Wszystkie terminy, nazwy, komentarze, pomoc – zapisane są po polsku. Nikt już nie będzie miał kłopotów z odczytaniem pojawiających się na ekranie informacji. Przy pracy w oknie DOS możesz posługiwać się poleceniami systemowymi, takimi jak DIR, COPY czy FORMAT. Nawet one zostały częściowo spolszczone – na ekranie pojawiają się polskie komunikaty.

Kupić, nie kupić?

Warto, abyś przed podjęciem decyzji o zakupie Windows 95 zastanowił się, czy masz wystarczająco dobry sprzęt. Co prawda minimum podawane przez Microsoft jest niezwykle skromne – komputer 386, 4 MB RAM i 30 MB wolnego miejsca na twardym dysku. Niestety, do normalnej pracy potrzebny jest komputer wyposażony w procesor 486, 8 MB RAM, duży (co najmniej 512 MB) twardy dysk, kartę dźwiękową, CD-ROM i kolorowy monitor. Cały system zajmuje na twardym dysku około 80 MB, a potrzebne jest też miejsce na dodatkowe aplikacje.

Z pewnością Windows 95 jest łatwiejsze w użyciu niż Windows 3.1. Do tego stopnia przyzwyczaiłem się do nowego interfejsu użytkownika, że gdy muszę coś zrobić w starych okienkach, gubię się przy wykonywaniu niektórych operacji. Wielozadaniowość jest tak wygodna, że dziwię się czasami, jak bez niej mogłem pracować na komputerze. Możliwości ustalania własnych konfiguracji i samodzielnego zagospodarowania biurka bardzo uprzyjemniają pracę. Nowy system robi wrażenie. Wprawdzie nie jest pozbawiony wad, ale jego zalety w porównaniu z poprzednimi wersjami są niezaprzeczalne.

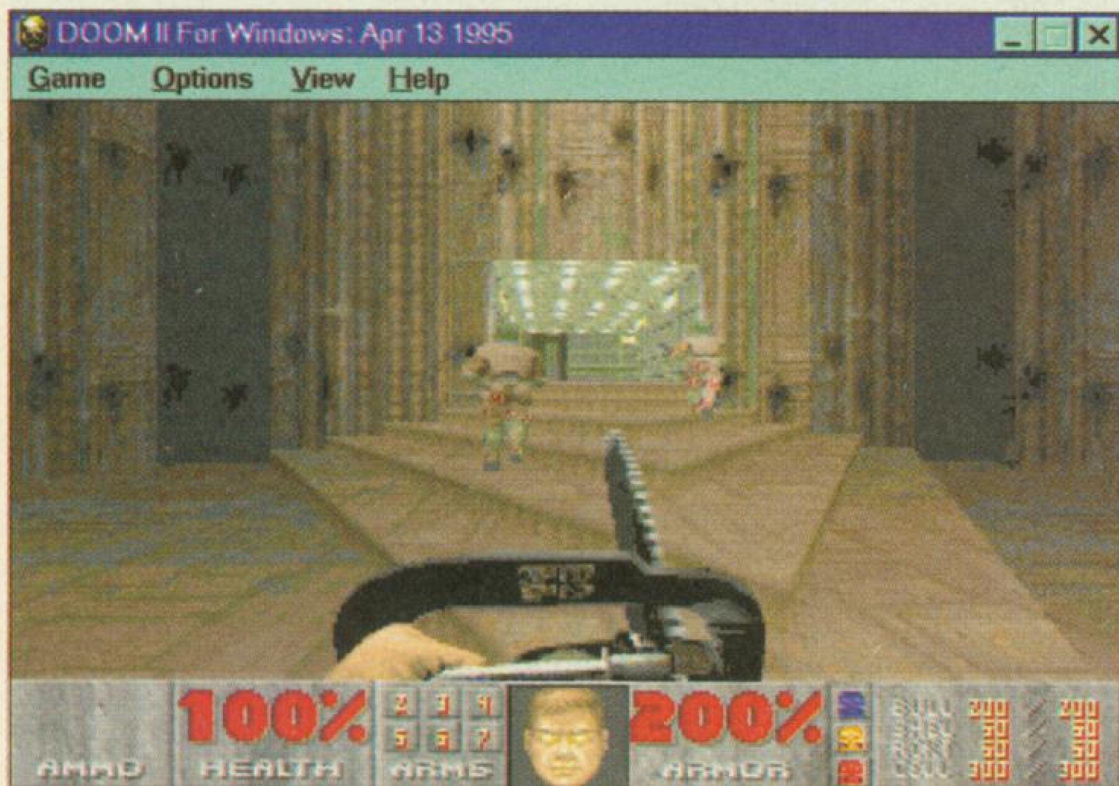
Krzysztof Golachowski



SimCity



Hexen



Doom II



BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620-20-44 w. 436, 450
(0-22) 66-22-853

PRACUJEMY PON/PIĄTEK w godzinach 10.00 - 18.00

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ SIĘ TEGO KŁOPOTU.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp. a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.
– JEDYNE wymagania to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

PENTIUM 75 za 197,-!* z VAT-em cały zestaw
z kolorowym monitorem 14" LR
*24 miesięczne raty



Ten kupon upoważnia do otrzymania 200000 zł (starych) rabatu przy zakupie komputera (można robić xero).

* RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
* PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY
* DOSTAWY SPRZĘTU PC DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. +głośniki	Programy
BELL 41	486DX4-100MHz	114,-	439,-	2199,-	--	----	420	4 MB	-----	-----
BELL 41 N	486DX4-100MHz	158,-	610,-	3049,-	--	KOLOR 14"LR	420	4 MB	-----	-----
BELL 42 N	486DX4-120MHz	163,-	630,-	3149,-	--	KOLOR 14"LR	420	4 MB	-----	-----
BELL 5CN	CX 586-100MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
BELL 5CP	CX 586-100MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit +głośniki	
BELL 75N	Pentium 75 MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
BELL 75C	Pentium 75 MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 75P	Pentium 75 MHz	254,-	980,-	4899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit +głośniki	-----
BELL 90	Pentium 90 MHz	269,-	1040,-	5199,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 100	Pentium 100 MHz	275,-	1062,-	5299,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 120	Pentium 120 MHz	296,-	1143,-	5899,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11
BELL 133	Pentium 133 MHz	332,-	1282,-	6399,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos 6.22 Win 3.11

W skład każdego zestawu Komputera BELL wchodzi:
Monitor Kolor 14"LR, Pamięć RAM, PCI Magistrala, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower. Opcjonalnie: CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Mysz z podkładką (kupując program Windows). Gwarancja 12 Miesięcy oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

Posiadamy bardzo duży wybór stolików komputerowych CENY OK!

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. +głośniki	Programy
OPTIMUS	486DX4-100MHz	166,-	639,-	3199,-	--	KOLOR 14"LR	528	4 MB	-----	-----
OPTIMUS	486DX4-100MHz	212,-	819,-	4099,-	x4	KOLOR 14"LR	528	4 MB	16 bit +głośniki	Dos 6.22 Win 3.11
OPTIMUS	Nx586-90 MHz	197,- 207,-	949,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	-----
OPTIMUS	Nx586-90 MHz	256,-	989,-	4949,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit +głośniki	-----
OPTIMUS	Pentium 60 MHz	199,- 217,-	1120,- 841,-	4199,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	Dos6.22Works3.0 Windows 95
OPTIMUS	Pentium 60 MHz	259,-	1020,-	5099,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit +głośniki	Dos6.22Works3.0 Windows 95
OPTIMUS	Pentium 75 MHz	280,-	1083,-	5399,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos6.22Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 90 MHz	298,-	1153,-	5749,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	Dos6.22Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 120 MHz	363,-	1404,-	6999,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	Sound Blaster 16	Dos6.22Works3.0 Win 3.11
OPTIMUS	Pentium 133 MHz	389,-	1504,-	7499,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	Sound Blaster 16	Dos6.22Works3.0 Win 3.11

W skład każdego zestawu Komputerowego Optimus z procesorem Pentium Intel wchodzi:
Monitor kolor 14" LR, pamięć RAM, CD ROM x4, oprogramowanie systemowe, PCI Magistrala, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z podkładką, Twardy Dysk w wymiennej ramce, Program „Pierwszy Krok", Program do automatycznej konfiguracji OPTI.EXE, Podręcznik użytkownika w języku Polskim, 24 miesiące gwarancji.
oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

***Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20%**
***Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki)**

KOMPUT.	PROCESOR	RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD ROM	Monitor	HDD MB	Ram MB	Karta muz. +głośniki	Programy
Harward OPTIMUS 4L100	486DX4-100MHz	99,- 108,-	669,- 505,-	2199,-	--	----	528	4 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	486DX4-100MHz	158,-	609,-	3049,-	--	KOLOR 14"LR	528	4 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	486DX4-100MHz	199,- 207,-	929,- 799,-	3999,-	x4	KOLOR 14"LR	528	4 MB	16 bit +głośniki	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Nx586-90 MHz	195,-	754,-	3769,-	--	KOLOR 14"LR	528	8 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Nx586-90 MHz	243,-	940,-	4699,-	x4	KOLOR 14"LR	528	8 MB	16 bit +głośniki	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Pentium 75 MHz	199,- 207,-	929,- 799,-	3999,-	--	KOLOR 14"LR	850	8 MB	-----	-----
Harward OPTIMUS 4L100	Pentium 75 MHz	256,-	990,-	4949,-	x4	KOLOR 14"LR	850	8 MB	16 bit +głośniki	-----

Komputery HARVARD do nabycia po SPECJALNYCH CENACH dla Młodzieży za okazaniem Legitymacji Szkolnej lub Studenckiej.
W skład każdego zestawu Komputera HARVARD wchodzi:
Monitor Kolor 14.. LR, Pamięć RAM, Karta Graficzna SVGA 1 MB, Flopp 3.5.. 1.44 MB, Sterownik, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Twardy Dysk, Podręcznik użytkownika po Polsku. Opcjonalnie: CD ROM x4 speed, Karta Muzyczna Stereo 16 bit i Głośniki i oprogramowanie 24 miesiące gwarancji.
Oraz pozostałe podzespoły w/g tabeli:

Ceny Zawierają 22% VAT

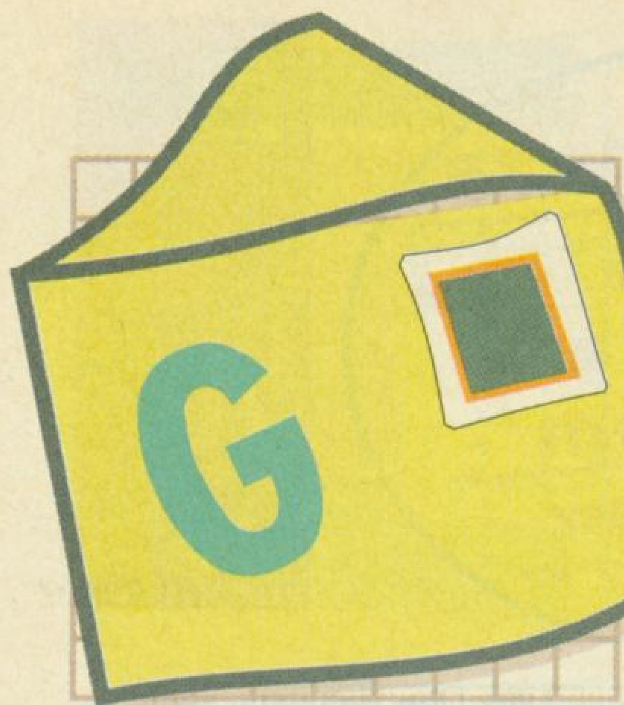
Dodatki i zmiany do konfiguracji w komputerach BELL

ARTYKUŁ	CENA
Listwa przepięciowa	59,-
Karta Muz. 16 bit Stereo	349,-
Głośniki para	99,-
CD ROM x4	569,-
CD ROM x2	289,-
Mysz+podkładka	39,-
dodatk.-4 MB Ram	449,-
dodatk. 8 MB Ram (2x4)	889,-
Monitor 14" LR NI dopl.	79,-
Monitor 15"LR NI dopl.	389,-

ARTYKUŁ	CENA
Dos 6.22	159,-
Windows 3.11 PL	189,-
Windows 95 UPG 3.11	329,-
Windows 95 pełna wer.	539,-
Norton Commander 5.0	199,-
Monitor Mono 14 LR	319,-
Gravis Ultrasound ACE	399,-
Gravis Ultrasound MAX	759,-
Sound Blaster 16.Val.Edit.	419,-
Sound Blaster AVE 32	739,-
Kieszeń Wymienna do HDD	89,-

Wymiana HDD 420 MB na:	
HDD 630 MB dopl.	149,-
HDD 850 dopl.	179,-
HDD 1.2 GB dopl.	369,-

Zachowaj rachunek na sprzęt komputerowy i oprogramowanie, możesz odliczyć do 720 zł od dochodu podlegającego opodatkowaniu.



REAKCJE REDAKCJI

Refleksja nad Wariatami

Wyrazy, jakie mam ochotę Ci powiedzieć, dalekie są od uprzejmych, ale mimo wszystko pogratuluję Ci. Czego? Nie wiem... Może tego, że istniejesz? Nie jest to wprawdzie powód do radości, ale Ty wydajesz się z tego szczęśliwy. (...) Mógłbym też pisać, że jesteś żałosną, zacofaną, szowinistyczną kreaturą, rasistą, faszystą, itd. (...) Zrób sobie własną gazetę. Nazwij ją „głos zacofanych", „Randall Kwadrans" (...) I na jej łamach krzycz sobie przeciw złemu światu pełnemu Żydów, Szwabów, masonów, komuchów, amerykańskich bankierów, europejskich krwiopijców, Chińczyków, ufoludków. (...) Nie mam rzecz jasna złudzeń, że ktokolwiek z redakcyjnych kolesiów Randalla chociaż wspomni o tym głosie sprzeciwu wobec sztandarowego WC „Gamblera", ale może chociaż do niektórych „mózgów" dotrze, że bełkot redaktora (?) R. nie jest przyjmowany bezkrytycznie.

Marek Podraza, Kraków

Znamy się już parę lat, ale tematyka nadsyłanych do redakcji listów nie zmieniła się zbyt drastycznie. Ciągle na fali jest V@RI@TK'oVo, choć niegdyś jego tematem przewodnim był Dochtór Niszczyciel, zaś dziś plujecie na Randalla.

Przyznam jednak, że po raz pierwszy spotkałem się z tak klarowną epistołą, zawierającą, co najważniejsze, jasno sformułowane poglądy. Trudno mi nawet – ze względu na skromność miejsca – polemizować tutaj z jej autorem. Łatwo mi będzie jednak odeprzeć zarzut, jakobyśmy przepełnieni hipokryzją, kryli naszego „kolesia" Randalla i słowem nie wspomnieli o jego, hmmm... budzących kontrowersje sloganach i wykrzyknikach. Niniejszym odpieram więc to pomówienie, poruszając ów temat na łamach Reakcji.

Dziwi mnie natomiast fakt totalnej pogardy naszego Czytelnika dla niższej istoty, jaką dla niego jest Randall – deprawator szlachetnego ducha Hopkirka. Autor listu, kochający najwyraźniej „pedałów, transów i lesby", jak napisał, nie potrafi uczynić chrześcijańskiego gestu w kierunku błądzącego po manowcach redaktora R. Tak się przecież nie godzi. Toż to klasyczne postępowanie naszych narodowych „bohaterów", których smętne dzieje opiewa kronikarz Randall. Weźmy choćby Basię L., która przepełniona sokami bratniej miłości, myśli tylko o podpalaniu stosów.

Oczywiście, zdajemy sobie sprawę, że słowa i czyny naszego kolesia są karygodne. Karane będą już wkrótce, wraz z odrodzeniem Służby Bezpieczeństwa, Związku Walki Młodych i reorganizacją skostniałych struktur wszechwładnego państwa Zjednoczonych Robotników.

CDTV oder kleine AT?

Jestem pechowym posiadaczem komputera ZX Spectrum 128+ i mam problem. Poradźcie, czy opłaca się kupić Amigę CDTV, do czego usilnie namawia mnie kolega? Chodzi mi o możliwości tego komputera. Mam też propozycję kupna PC/AT z kartą VGA. Co jest lepsze?

Skowron, Ostrowiec Św.

Zacznijmy od drugiej strony – metodą eliminacji. Ponieważ na AT nie zagrasz w żadną z gier opisywanych w Gamblerze (i wszystkich innych pismach o grach komputerowych), zdecydowanie lepsza jest Amiga. Możliwości AT są w tej chwili bardziej niż żałosne i nadaje się on tylko jako maszyna do pisania. Natomiast CDTV, z rozszerzonym do 2 MB RAM, jest idealna na długie zimowe wieczory. OK? [Jeżeli chcesz kupić CDTV 2 MB, KickStart 3.0 – skontaktuj się z redakcją. Traktor chce sprzedać.]

Próba Generalna II

Grupa Adrar Design i Młodzieżowa Rada Miasta Ostrowiec zaprasza wszystkich użytkowników komputerów PC na zlot (tzw. copy–party) „PRÓBA GENERALNA II".

Impreza odbędzie się w Ostrowcu Świętokrzyskim 28 stycznia 1996 r. Czas trwania od 7:00 do 7:00 dnia następnego (24 godziny). Przeprowadzone zostaną konkurencje w dziedzinie: grafiki, muzyki, dema (pokazy audiowizualne) oraz wiele konkursów dla wszystkich uczestników (m.in. DOOM, pogo, PEPSI–drink). Atrakcji nie braknie.

Nagrody fundują: PMC, Pepsi, ABE, PC–Komputer, FTS–Info, Astra, Comset, Optimus–Itech.

Osoby zainteresowane uczestnictwem proszone są o kontakt telefoniczny z Marcinem Milczarzem – tel. (0-47) 628-629.

Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy

Fundacja „Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy" 7 stycznia 1996 r. na terenie Zespołu Szkół Ekonomicznych im. Stanisława Staszica (Wołomin, al. Armii Krajowej 38, koło stacji) organizuje wielką imprezę pod znakiem gier komputerowych. Przez cały dzień będzie można grać na kilkudziesięciu komputerach (PC Direct, Adax i Compaq) w najnowsze gry dostarczone przez Mirage i IPS. Oprócz tego będą też hełmy rzeczywistości wirtualnej od PMC, okulary I/O Glasess od Peryferial Poland i konsole z Tornado.

Dochód z imprezy przeznaczony jest na ratowanie życia dzieci poszkodowanych w wypadkach.

Reaktował i słowem występnym opatrzył

MechSon the BallBreaker

@lupus.waw.pl

Ogłaszam, że w grudniu Roku Pańskiego 1995 Wydawnictwo Lupus, a wraz z nim redakcja Gamblera, dołączyło do wielkiej i szybko rosnącej rodziny internetowej. Jej członkom nie muszę tłumaczyć, jak bardzo się z tego cieszymy. Pozostałym wyjaśnię, że Internet jest niekomercyjną siecią komputerową, oplatającą cały świat. Liczba użytkowników przekroczyła 50 mln, z czego w Polsce jest ok. 1%. Internet stanowi jedyną na świecie strukturę, dzięki której można uzyskać dostęp do CAŁEJ zgromadzonej przez ludzkość wiedzy.

Wydawnictwo Lupus uruchomiło własny serwer internetowy – na razie tylko z pocztą, ale wkrótce zostanie rozszerzony o różne atrakcje. Lista adresów redakcji poniżej.

(ws)

Jak adresować?

Listy internetowe do redakcji należy adresować w sposób następujący:

imie.nazwisko@lupus.waw.pl

imie.nazwisko – chodzi oczywiście o imię i nazwisko członka redakcji, do którego list jest skierowany. Są to: elzbieta.jaworska, andrzej.majkowski, jacek.piekara, wojciech.setlak, aleksy.uchanski, rafal.wiosna i maksymilian.wrzesinski. Listy do naszych autorów i współpracowników (którzy na razie nie mają własnych kont), należy adresować do naczelnego, umieszczając w tekście listu dopisek np. „Dla Zgreda Killera" – będą one przekazywane we właściwe ręce (co oznacza, że na odpowiedź trzeba będzie czasem poczekać).

Oprócz tego w adresie można używać następujących pseudonimów: alex, destr (dr De Stroyer), exter (exTerminator), mcson, naczelny, randall, traktor, zgred (Zgredaktor).

Do usłyszenia!

Słowo na sobotę

IGRASZKI ICH POWSZEDNIE

Zbliżają się święta. Czas zabawy i radości, a więc dzisiaj będzie mowa o zabawach wielkich ludzi. Które to zabawy odbywały się najczęściej kosztem poddanych. Niestety, o największych zbrodniarzach w historii ludzkości niewiele da się powiedzieć. Hitler był, ponoć, człowiekiem skromnym i raczej mało zabawowym. O Stalinie i Mao Tse-tungu też nic ciekawego nie wiemy, chyba żeby za ciekawostkę uznać fakt, że chiński przywódca nigdy się nie mył (wycierał tylko ciało mokrym ręcznikiem), a zarażanie swoich kochanek chorobą weneryczną traktował jako akt łaski i wyraz sympatii.

Cofnijmy się jednak daleko w przeszłość. Któż z Was nie słyszał o księciu Drakuli, słynnym wampirze? Temat to wyeksploatowany do granic możliwości przez kino i literaturę, ale w całej tej legendzie, w pomieszaniu mitu i faktu, zagubiła się jedna sprawa. Książę Vlad Drakula to postać historyczna i narodowy bohater Rumunów (w końcu każdy ma takich bohaterów, na jakich sobie zasłużył). Facet, który zjednoczył Rumunię bardzo prostym sposobem, mianowicie dając swym konkurentom wybór podporządkowania się jego władzy, bądź zaznania wątpliwej przyjemności stosunku odbytniczego z zaostrzonym kawałem drewna (czyli palem). Książę Władzio bardzo polubił ten rodzaj egzekucji, przezwano go więc Palownikiem. Ale jego okrucieństwo miało i dobre strony. Otóż pewnego pięknego lata oddział zwiadowczy Tatarów zapuścił się na rumuńskie pogranicze. Książę Drakula pokonał Tatarów i kazał zaostrzyć trzy tysiące pali, po czym rozmieścił je (rzecz jasna razem z pasażerami) wzdłuż granicy. Kiedy główna armia tatarska dotarła do Rumunii, uznała że kraj ten ma wyjątkowo niezdrowy klimat i znacznie rozsądniej będzie obejść go możliwie największym łukiem.

Teraz wykonamy następny skok czasowy i przeniesiemy się do wspaniałego Cesarstwa Rzymskiego. Zabawne, że najbardziej znani władcy Rzymu, to postacie, hm, delikatnie mówiąc, kontrowersyjne. A więc Kaligula (opisuje go na wpół pornograficzny film z rewelacyjnym Malcolmem McDowellem w roli głównej) i Neron („Quo vadis" Sienkiewicza i hollywoodzka superprodukcja pod tym samym tytułem). Zarówno Neron jak i Kaligula mieli silne zacięcie artystyczne (układali wiersze, występowali na scenie, ale z bardzo niewielkim powodzeniem), co tylko może świadczyć o tym, jak niebezpieczny potrafi być artysta, któremu nie starcza talentu (Hitler chciał być malarzem, a Stalin zaczynał jako młody, gruziński poeta). Do najznakomitszych pomysłów Kaliguli należą: wojna z bogiem oceanów Neptunem i przejście suchą nogą przez cieśninę, a z pomysłów mniej globalnych – założenie burdelu, w którym usługiwała cesarska rodzina (siostry Kaliguli, ponoć, z dużą przyjemnością), mianowanie konia senatorem, a potem nawet konsulem i hołdowanie zwyczajom egipskim, czyli sypianie z własnymi siostrami. Neron natomiast miał pomysły religijne (tępił chrześcijan jak większość rzymskich cezarów, czemu zresztą, z punktu widzenia dobra państwa, trudno się dziwić) i architektoniczne (kazał spalić Rzym, bo denerwowała go archaiczna zabudowa). Za mało mam tu miejsca, aby pobawić się w wyjaśnienia, dlaczego Kaligula mianował konia państwowym dostojnikiem, czy dlaczego walczył z Neptunem lub przejeżdżał konno po moście zbudowanym na morzu ze statków, ale każde z tych poczynań ma swoje ważkie polityczne uzasadnienie. W każdym razie, jak przyjrzeć się bliżej pobudkom Kaliguli, okaże się, że był to gość z pewnością oryginalny, ale nie głupi. Poza tym tak naprawdę to kto z nas nie marzył, aby się przespać z własną siostrą?

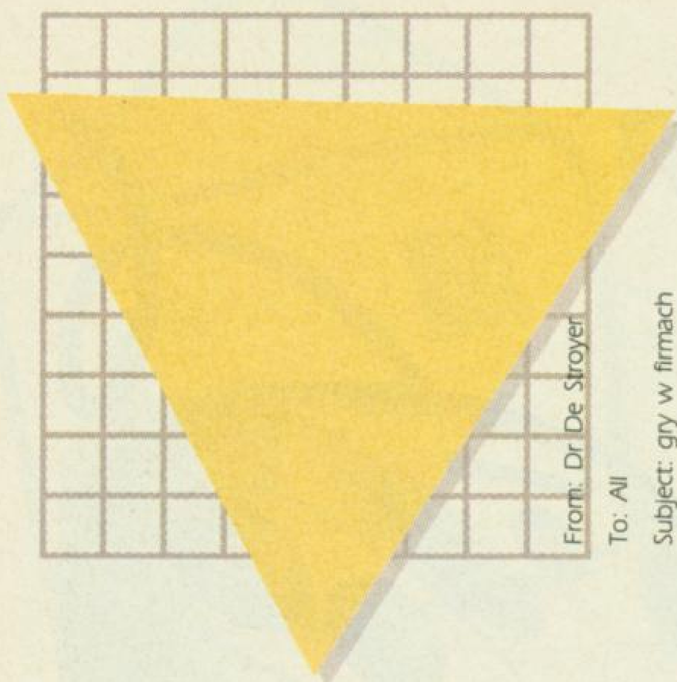
A Polska? Mieliśmy tu jakichś ciekawych ludków i oryginałów, czy nie? Czyżbyśmy zawsze byli tacy łagodni i dawali sobie jeździć po łbach każdemu, kto miał na to ochotę? Czyżbyśmy zawsze byli tacy bez humoru i skwaszeni, jak nie przymierzając obywatel Glemp Józek? Otóż nie. I my możemy dumnie wypiąć piersi (zwłaszcza miło to wygląda przy wypiętych czwórkach) i powiedzieć: żyli u nas ludzie z fantazją. Tacy co lubili się dobrze zabawić, pośmiać się i pożartować sobie trochę. Jednym ze znanych oryginałów był książę Radziwiłł, który więźniów torturowanych w lochach nazywał najlepszymi śpiewakami, czy hetman Potocki, który uwielbiał bawić się w kukułkę (zabawa polegała na tym, iż Żydowi kazał wchodzić na drzewo i kukać, po czym strzelał do niego z pistoletu). Ale i tak to nic w porównaniu z zagranicznymi oryginałami, np. jeden z książąt bawarskich kazał usmażyć na żelaznym fotelu swego nadwornego alchemika, który miał nieszczęście nie wyprodukować złota. A pewna mediolańska księżna słynęła z wielkiej liczby kochanków i z tego, że dla każdego z nich potrafiła wymyślić bardzo interesujący sposób śmierci.

Jeden z moich znajomych stwierdził kiedyś: czego to człowiek nie wymyśli, żeby drugiego zajebać. I jest w tych gorzkich słowach równie gorzka prawda. Chociaż ci, co wymyślali rozrywki, o których pisałem powyżej, pewnie się nieźle bawili. Wam też życzę dobrej zabawy, choć raczej wymyślcie nieco bardziej sympatyczne sposoby spędzania wolnego czasu (ale przespać się z własną siostrą to jednak ekstra – dopisał duch Hopkirka).

Randall

Za treść felietonów Randalla redakcja nie odpowiada.
Za treść felietonów Randalla Randall nie odpowiada.
Za treść felietonów Randalla duch Hopkirka nie odpowiada.
Za treść felietonów Randalla odpowiada dobry Pan Bóg.

KONFERENCJA DR. DE STROYERA



From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: gry w firmach

Hi there!

Miło jest zostać administratorem sieci komputerowej w sporej firmie. Nie ma chyba nic sympatyczniejszego niż sprawowanie nadzoru nad kilkudziesięcioma komputerami i kilkudziesięcioma ludźmi przyklejonymi do klawiatur od rana do wieczora. Nie, oni wcale nie giercują... Chociaż, gdyby tak bliżej się przyjrzeć, to możemy wyobrazić sobie model nowej firmy. Firmy inaczej.

Cóż się bowiem okazuje? Otóż wychodzi na to, że wszelkie gry są programami najbardziej „user-friendly" ze wszystkich możliwych. Nawet pani sekretarka, dla której Microsoft Word ze wspomaganiem jakże popularnej windozy jest tajemnicą nie do rozwiązania, w „minera" nauczyła się grać w ciągu trzech minut. Co tam miner! Pani sekretarka zaczęła rąbać wrogów w „Doomie" i bardzo szybko doszła do takiej perfekcji, że tłukła kolesiów lepiej niż mięso na schabowe.

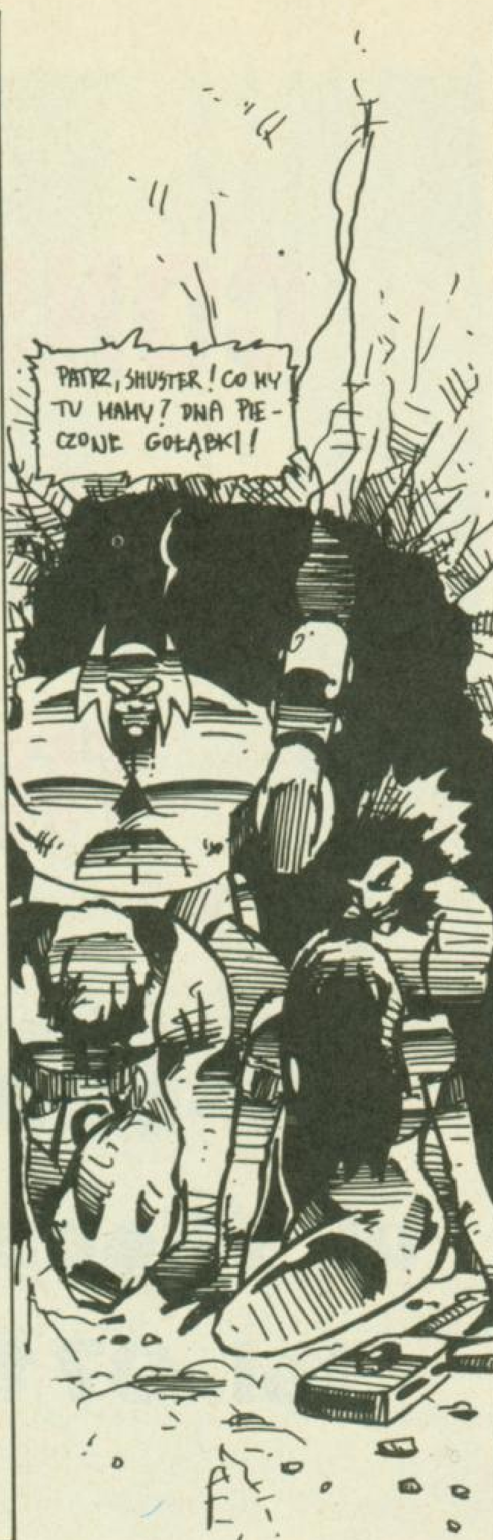
Reguła ta daje się rozciągnąć na wszystkich. Nawet najbardziej debilny matoł, siedzący przed komputerem z miną jak krowa na pastwisku, po zobaczeniu rolnika ekshibicjonisty opanowuje najtrudniejsze gry w czasie zaskakująco krótkim. Żeby trafił do menu w jakimś użytku i nauczył się – na przykład – odczytać plik z dysku, to nawet nie ma mowy. Z myszką obchodzi się tak, jakby miała zęby i warczała przy każdej próbie dotknięcia. Natomiast zapuszczenie mu dobrej gierki powoduje dziwną metamorfozę. Oczy poszerzają się nagle i pojawia się w nich dzika agresja, dłoń pewnie sięga po mysz i zaciska na niej, natomiast głupkowata mina ustępuje miejsca zagryzionym ustom, a spomiędzy warg wydobywają się od czasu do czasu dźwięki dziwnie przypominające znane słowo na „k", którego nie przytoczę, bo wszyscy i tak wiedzą, że nie chodzi mi o „katamaran", ani „kukurydzę".

Stąd, mądry administrator – co to ma zaprzyjaźnić ludzi z komputerami – nigdy nie instaluje im windozy. Wręcz przeciwnie – pozostaje w DOS i przynosi z domu dyskietki (albo nowocześniej – CD-ROM), żeby poinstalować na serwerze wszystkie możliwe gry, jakie tylko przyjdą mu do głowy. Pisze kilka batchów, w loginskrypcie pakuje co trzeba i odtąd ma spokój. Aha, w międzyczasie zamawia jeszcze, rzecz jasna, stuletnią prenumeratę Gamblera w liczbie egzemplarzy odpowiadającej liczbie osób pracujących w firmie. Od tej pory ma spokój. Jeśli nie liczyć telefonów typu: „Ty, stary, a jak załatwić tego rycerza, co to w siódmym poziomie wychodzi z ósmego korytarza i ma taką wielką fujarę?" albo coś w tym stylu.

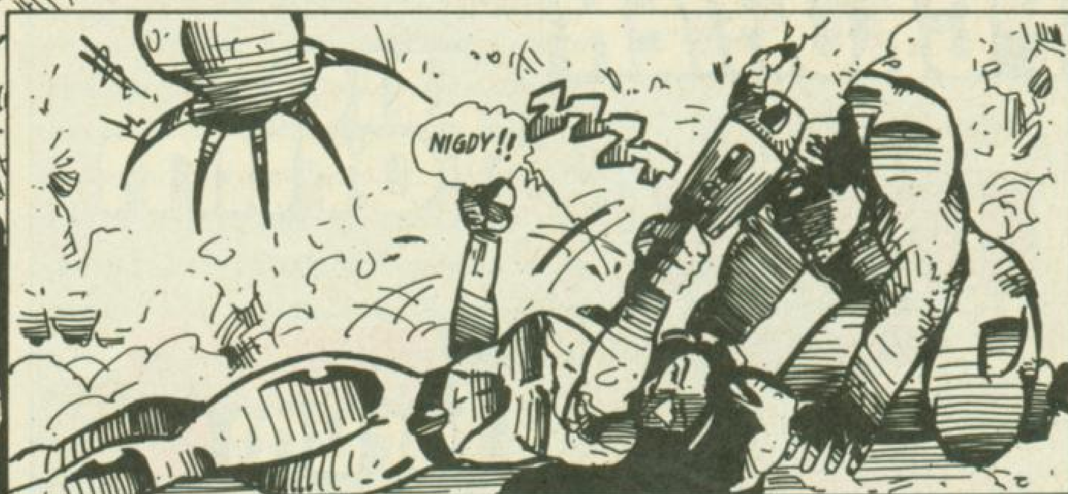
Oczywiście, pozostaje jeszcze „management", czyli szefostwo firmy. Starszym szefom przynosimy zbiory zdjęć pornograficznych na CD-ROM. Inwestycja niewielka, spokój zapewniony. Byle nie kupić przez pomyłkę pedalskich, albo jakichś za bardzo zboczonych, to już będzie dobrze. Młodszym zaś dostarczamy gierce. Najgorzej jest z szefowymi. Porno ich nie bierze, natomiast może się zdarzyć, że gry także nie odniosą spodziewanego skutku. Co wtedy? Oczywiście musimy taką babę albo zastrzelić, albo doprowadzić do samobójstwa. Wybór wariantu pozostawiam zainteresowanym.

Kilka słów należy się jeszcze Billowi Gatesowi i innym nawiedzeńcom z firm programistycznych. Panowie! Edytor w postaci zręcznościówki będzie znacznie ciekawszy – sekretarka może przecież pisać teksty strzelając do literek, które spadając ułożą się w sensowne wyrazy i zdania. Przygodówka pod tytułem Mystery of Workshit też będzie zgrabniejsza od worksheeta. Zamiast kratek – korytarze, zamiast formuł – zaklęcia, a zamiast cyferek – tajemne znaki runiczne celtyckich (koniecznie!) czarowników. Przemyślcie to, wielcy tego świata. Może wreszcie coś wyjdzie z tej komputeryzacji?


NAGLE!
BUM!


PATRZ, SHUSTER! CO MY TU MAMY? DWA PIECZONE GOŁĄBKI!

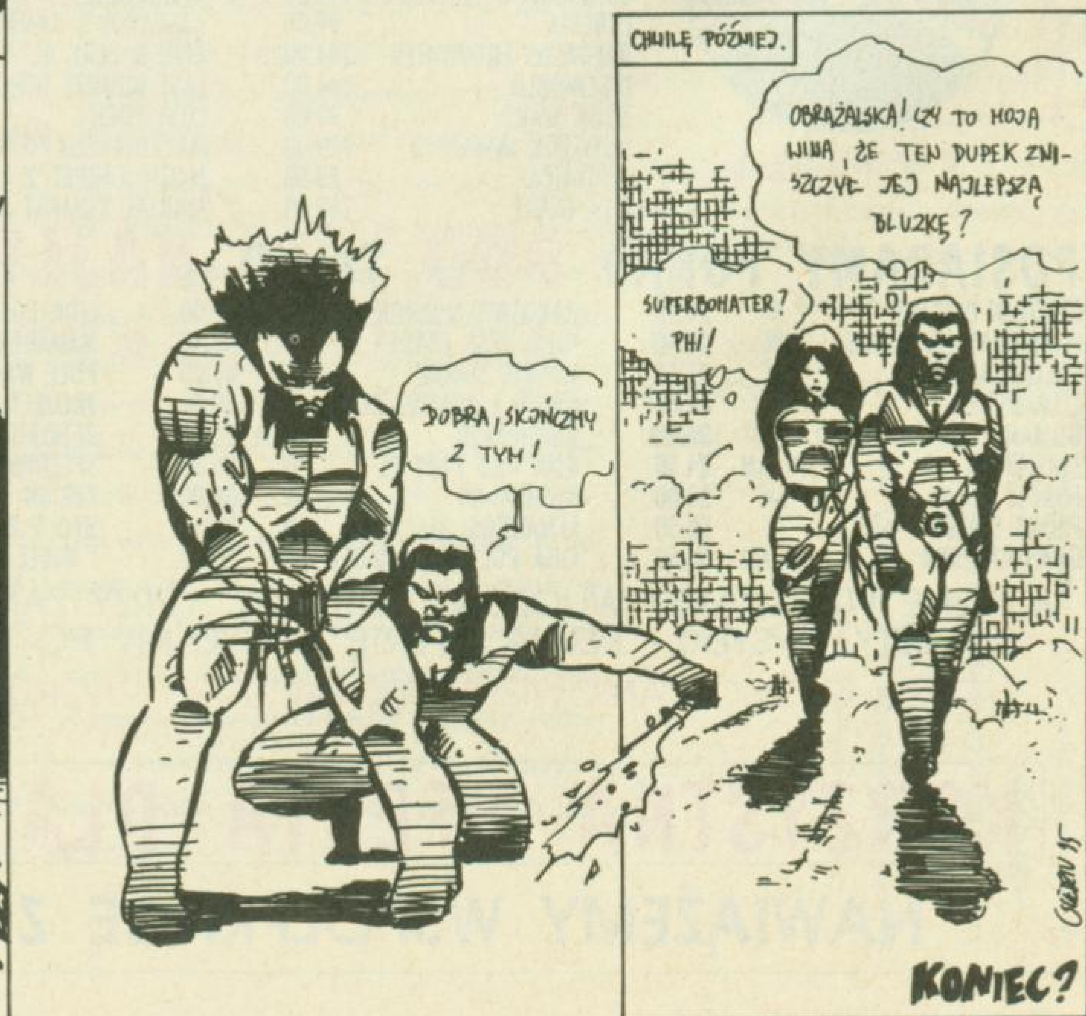

TO BĘDZIE NASZE PIERWSZE DANIE!
ZARAZ BĘDZIE SAŁATKA!


NIGDY!!


AAAAA!!!


AAAACH!
KRWAWY BEFSZTYK, HA!


CZY MAMUSIA NIE NAUCZYŁA CIĘ, ŻE TAKIE PAZURKI SIĘ OBCINA?


DOBRA, SKOŃCZMY Z TYM!
CHWILĘ PÓŹNIEJ.
OBRAŻALSKA! CZY TO MOJA WINA, ŻE TEN DUPEK ZNISZCZYŁ JEJ NAJLEPSZĄ BLUZKĘ?
SUPERBOHATER? PHI!
KONIEC?

L.K. AVALON



PC AMIGA

SKAUT-KWATERMASTER
AMIGA - 23.60
PC - 36.30
nowa polska gra przygodowa



PC

KOSMOS
36.30
rozbudowana gra handlowo managerska



AMIGA

LIGA POLSKA
19.90
manager piłkarski



AMIGA

SKARB TEMPLARIUSZY
23.60
przygodówka z digitalizowanymi ekranami



PC

TYRIAN
36.30
"niebiańska" strzelanka



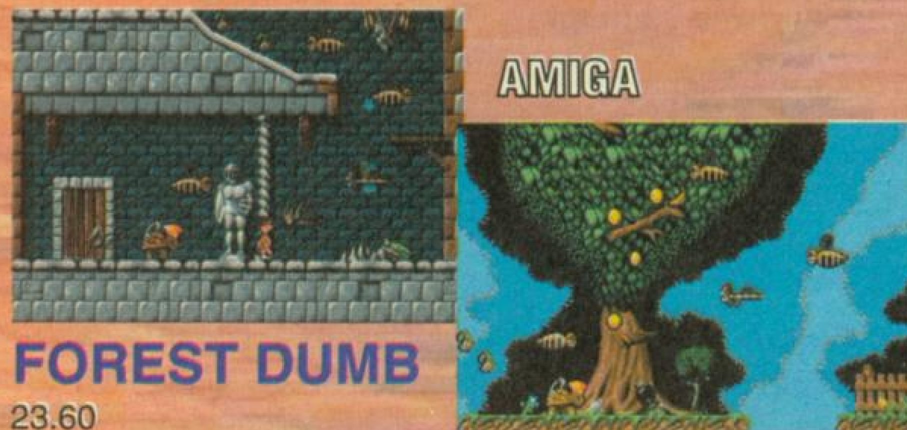
PC AMIGA

MEGA BLAST
PC - 23.60
AMIGA - 19.90
gra zręcznościowo logiczna (max 4 osoby)



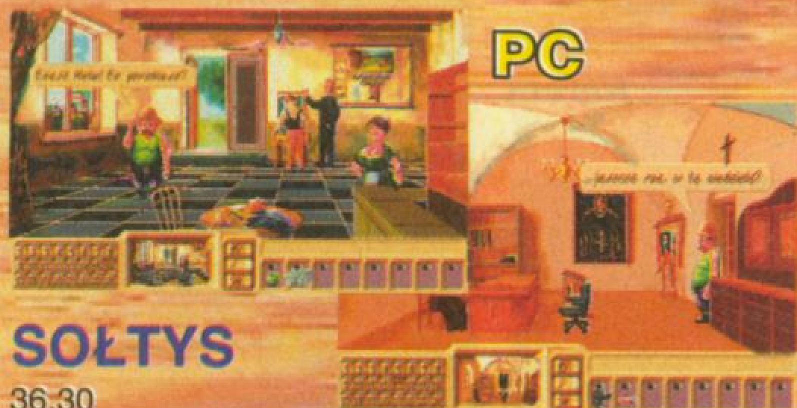
PC

BASTION
36.30
gra strategiczna inspirowana prozą Tolkiena



AMIGA

FOREST DUMB
23.60
superszybka zręcznościówka (konkurent Super Frog)



PC

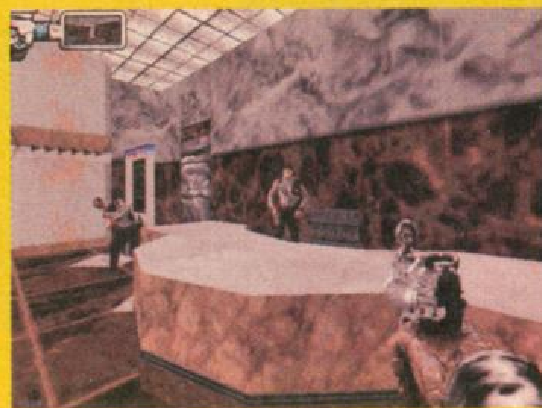
SOŁTYS
36.30
przygodówka z jajem

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.



Tekwar





Coraz bardziej boję się o grę Quake. Jak głoszą ostatnie wieści, następca Dooma nie będzie pracował w rozdzielczości 640×480, a tylko cokolwiek podbitej 320×240. Tymczasem konkurencja spod sztandarów SVGA rośnie... A i prezentowane w grach światy są coraz większe i bardziej złożone. Krótko mówiąc, panom z ID ciężko będzie pobić na głowę konkurentów. Szczególnie konkurentów takich jak Capstone, producent Tekwara.

Spośród innych doomopodobnych gier Tekwara wyróżnia wiele rzeczy. Po pierwsze, jak niewiele programów tego gatunku, doczekał się bardzo solidnego podkładu fabularnego. Chodzi tu o serię książek o Los Angeles roku 2045, gdzie trwa zażarta walka między dobrem a złem. To ostatnie reprezentują narkotykowi baronowie rozprowadzający nową, ultrasilną używkę o nazwie Tek. To pierwsze ma swojego przedstawiciela w osobie Jacka Cardigana, ostatniego sprawiedliwego etc. (w którego postać się oczywiście wcielimy). Autorem całego cyklu jest niejaki William Shatner, czyli... tak, tak, kapitan James T. Kirk ze statku kosmicznego Enterprise, we własnej osobie. Pan Shatner pojawia się też w grze, w znakomitych sekwencjach full motion video, co zarazem stanowi przyczynek do tematu „Sławni ludzie w grach komputerowych".



Jednak fabuła Tekwara to tylko część sukcesu. Podstawą jest wykonanie. Znakomita grafika w wysokiej rozdzielczości i digitalizowane postacie bohaterów to jedna sprawa – popatrzcie tylko na screeny (a potem kupcie sobie Pentium 100 i 16 MB RAM). Druga sprawa – rozmach, z jakim zaprojektowano całą grę. To nie sala gimnastyczna zastawiona pudłami niczym w Doomie – to prawdziwe miasto! Sześć stacji metra, siedem olbrzymich dzielnic, a w każdej kilkanaście rozmaitych budynków (hotele, szpitale, muzea), setki przechodniów, dziesiątki mafioso i policjantów, klomby, fontanny,

Kosmos

„W swej niezaspokojonej ambicji ludzkość postanowiła ujarzmić kosmos" – to ostatnie zdanie z zachęcającego intro nowej gry firmy LK Avalon pt. Kosmos. Należy ona do typu: strategicznych, gromady: handlowych, klasy: kosmicznych.

Jesteś prezesem korporacji na jednej z sześciu planet Układu. Twoim celem jest skolonizowanie Układu i wysłanie statku kosmicznego ku innym galaktykom. Kosmos przypomina trochę Utopię, choć nie prowadzisz w nim wojen, ale rywalizujesz na polu gospodarki z inną korporacją.

Twoja macierzysta baza znajduje się na pierwszej planecie Układu. Różni się ona od placówek, które zbudujesz na innych planetach: nie ma możliwości budowy większości modułów, a surowce i energię trzeba kupować. Założenie to nie wydaje mi się słuszne, gdyż do czasu skolonizowania jakiejkolwiek innej planety można zanudzić się na śmierć. Potem gra staje się ciekawsza – możesz budować moduły magazynowe, produkcyjne, łącznościowe, elektrownie, kosmodromy, lądowiska itd. W tym celu musisz zgromadzić surowce oraz zlecić opracowanie projektu budowli naukowcom.

Głównym źródłem dochodu są kontrakty na budowę statków kosmicznych. Ze zleceniami trzeba uważać: niektóre oferty są zupełnie nieopłacalne. Swoim pracownikom musisz zagwarantować zadowalającą pensję, pracę (z nudów potrafią strajkować) oraz zakwaterowanie i wyżywienie. Ceny towarów wahają się, więc wykorzystaj to – handel stanowi drugą formę zarobków. Zawsze też da się zaciągnąć pożyczkę. Gotówkę można wykorzystać np. na szpiegowanie – to droga, ale szybka metoda zdobywania nowych projektów.

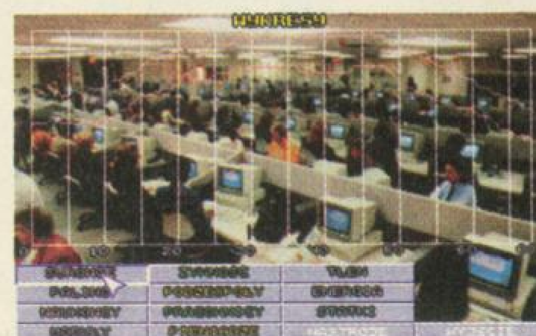
Oprawa graficzna programu spełnia oczekiwania – ładne intro, czytelne ikony, często zdjęcia służą za tło. Muzyka, choć znanego kompozytora (wykorzystano utwory Beethovena), nie stoi na wysokim poziomie i po paru minutach musiałem zastąpić ją własną (z „Gwiezdnych Wojen"!). Efekty dźwiękowe – no cóż... są. Sama idea programu, mimo że nienowa, została dobrze zrealizowana.

Nieduże wymagania sprzętowe (386SX, VGA, opcjonalnie SB), przystępna cena (Polacy to lubią!) i prosta obsługa – to niewątpliwie zalety gry. Grając w Kosmos możecie spróbować „zaspokoić swoje ambicje".

KorniK

KOSMOS
LK Avalon 1995
Strategiczno-handl.
PC

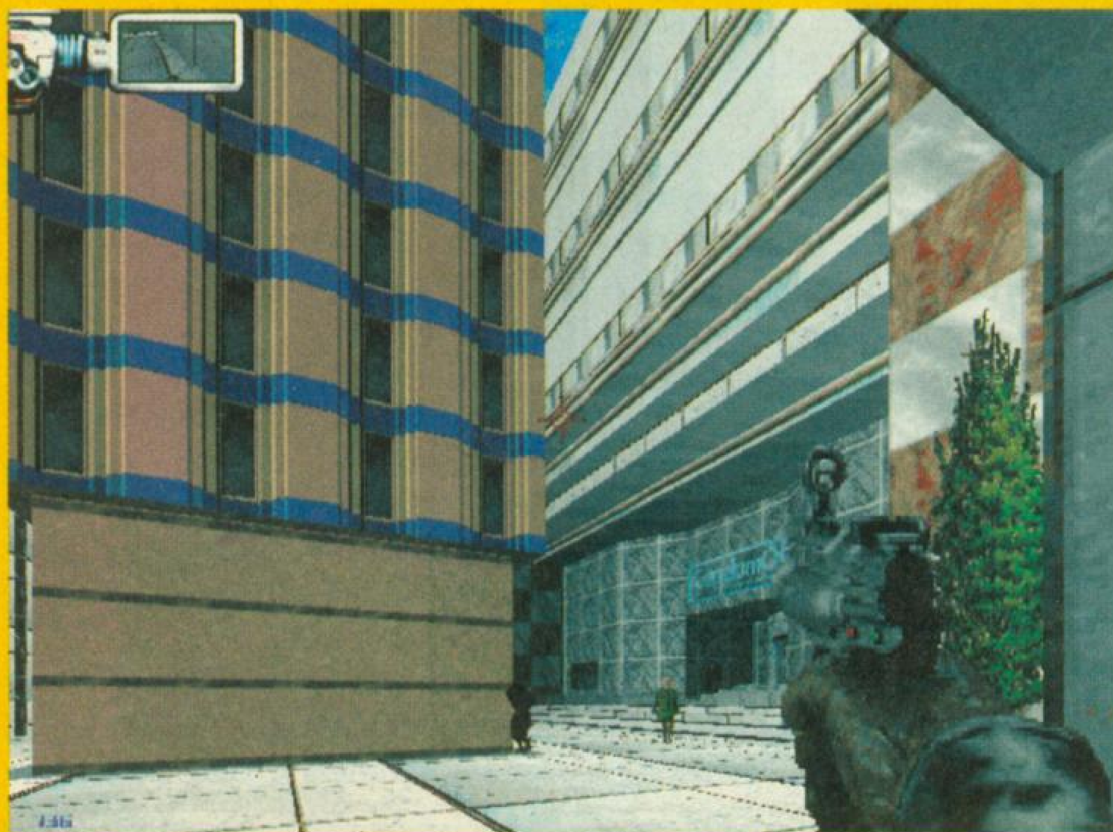
Grafika	75%
Dźwięk	55%
Grywalność	75%
Pomysł	70%
Ogółem	65%



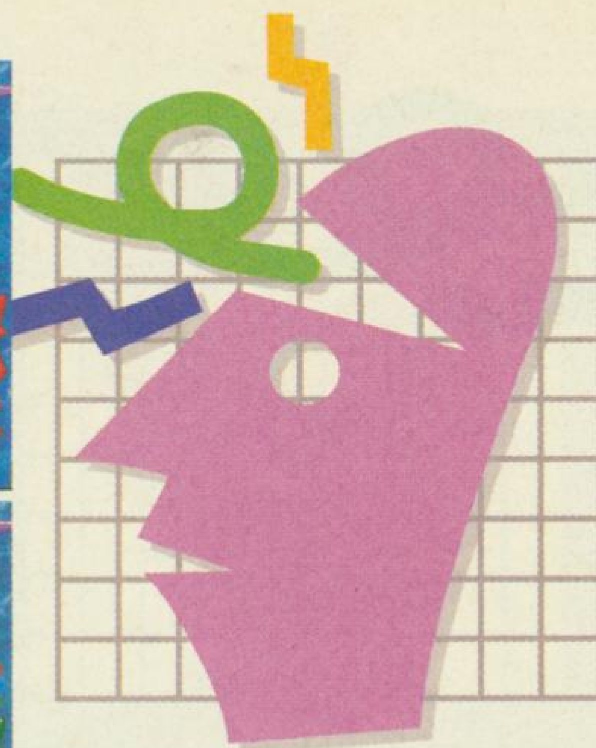












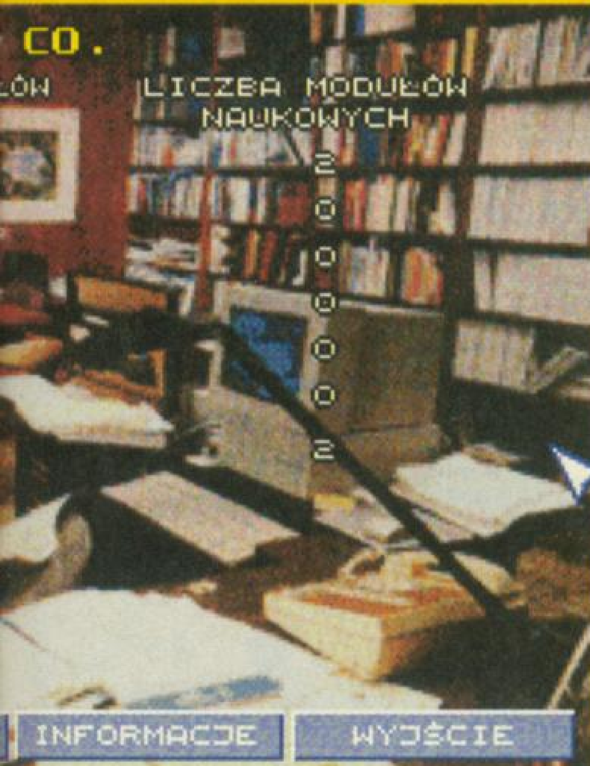
autobusy. Nie twierdzę, że wszystko jest w stu procentach naturalne i wygląda „jak żywe", ale Tekwar to pierwsza poważna i udana próba stworzenia gry doomopodobnej, w której nie poruszasz się po jakimś „poziomie" czy piętrze, a po prostu – po MIEŚCIE.

Capstone – firma, która jeszcze pół roku temu dołowała, urasta nagle do pozycji poważnego producenta dobrych gier. Po rewolucyjnym Witchaven natychmiast atakuje grą jeszcze dojrzalszą, lepszą i mądrzejszą. Grą, którą koniecznie musicie zobaczyć i w którą koniecznie musicie zagrać.

Alex

Sprzedaż prowadzi: CD Projekt.
Cena: 189 zł.

Dystrybucja: Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 1551, 671 1555,
671 7777



TEKWAR
IntraCorp/Capstone 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	80%
Grywalność	80%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

Dzięki niezwykłej inwencji twórców gier komputerowych mogliśmy już wielokrotnie wcielać się w rolę generałów i pułkowników, menedżerów piłkarskich, hokejowych i żużlowych, producentów telewizyjnych, podróżników i odkrywców, architektów i urbanistów, o konstruktorach samochodów już nie wspominając. Wydawałoby się więc, że w dziedzinie pomysłów na gry trudno o coś oryginalnego. A jednak... Dzięki grze Flamingo Tours mamy okazję zostać szefem biura podróży i borykać się ze wszystkimi (prawie) problemami, jakie spotykają przedstawiciela tego oryginalnego zawodu.

Autorzy postarali się, aby ich produkt obejmował jak najszersze pole działania. Musimy więc zatroszczyć się o wynajęcie w hotelach na całym świecie miejsc dla naszych gości i zapewnienie im w miarę bezpiecznego dojazdu, ale także o promocję naszej agencji, utrzymanie biura i stały dochód. Możemy też pożyczać na lichwiarski procent w banku lub organizować rejsy turystyczne po egzotycznych morzach (w tym po Bałtyku). Sprawne zapanowanie nad wszystkimi opcjami nie gwarantuje sukcesu, niezbędna jest jeszcze szczypta taktyki, której opracowanie wymaga wysilenia szarych komórek.

Interfejs użytkownika jest bardzo przyjazny, podobny do tego, który zastosowano np. w grze Detroit – przejrzysty system ikon i przycisków. Pod tym względem Flamingo Tours ma tylko jeden minus – od początku do końca mówi do nas po niemiecku.

Oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie, sporo skanowanych zdjęć i realistycznych obrazków. Niektórych może razić pstrokacizna bijąca z ekranu przez cały czas rozgrywki, ale cóż, interesująca handlówka nie musi wyglądać jak symulacja szachów! Dźwięku za to jak na lekarstwo, słaba melodyjka przygrywa tylko podczas czołówki. Później – cisza, aż dudni.

Co tu dużo mówić (a raczej pisać), Drogi Czytelniku – jeśli jesteś fanem gier ekonomiczno–handlowych, lubisz ciekawe innowacje, a nie przeraża Cię wysoki poziom trudności – kup Flamingo Tours i baw się dobrze. Masz moje błogosławieństwo!

Jakub T. Janicki

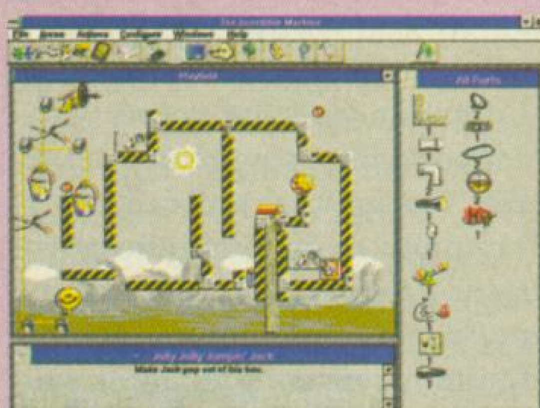


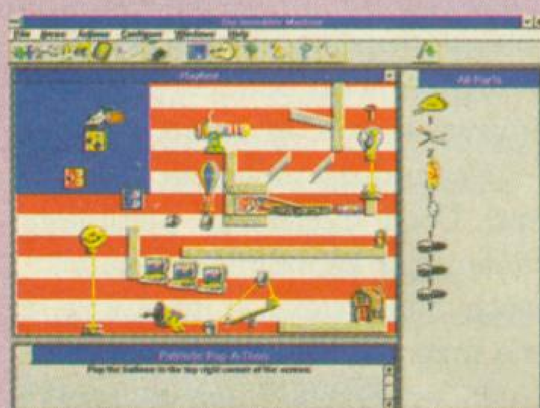
FLAMINGO TOURS
Jo Seitz 1995
Handlowa
Amiga

Grafika	85%
Dźwięk	40%
Grywalność	75%
Pomysł	100%
Ogółem	80%

Incredible Machine 3

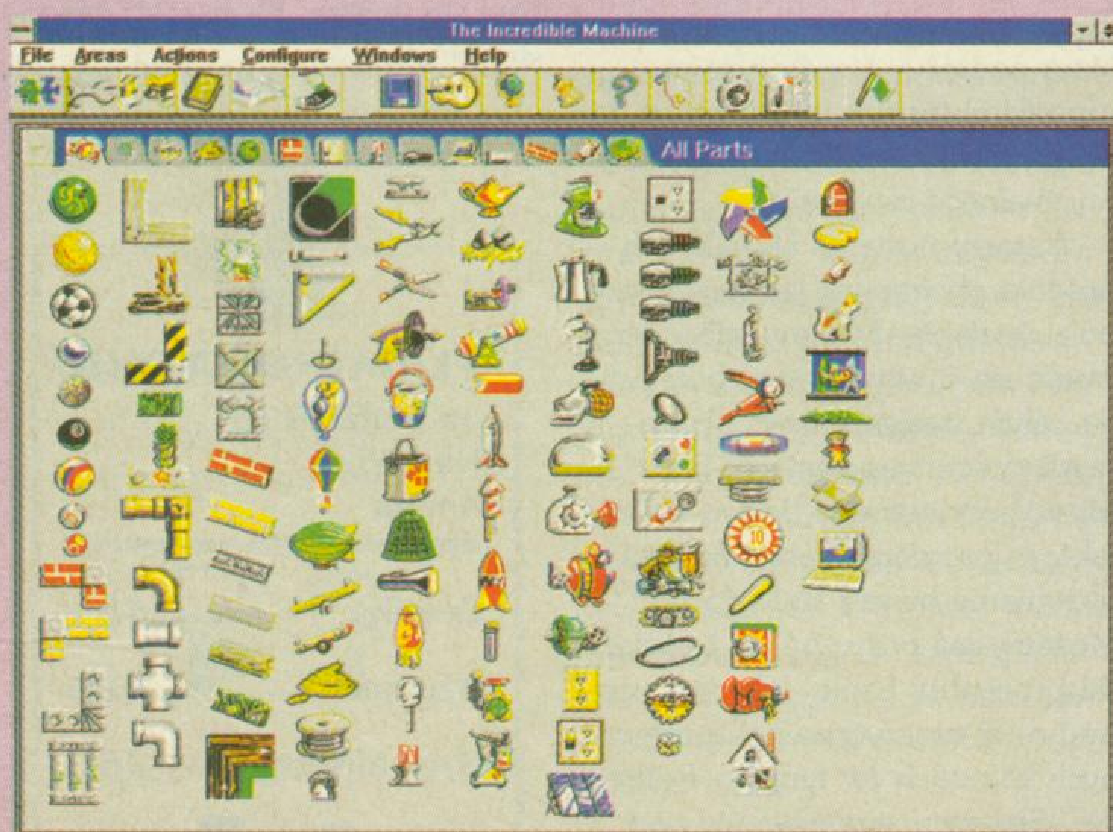
Tym, którzy jeszcze nigdy nie bawili się w Incredible Machine, wypadałoby powiedzieć słów parę na temat samej idei gry. Otóż w tym programie gracz ma za zadanie połączyć w taki sposób urządzenia mechaniczne i elektryczne, aby ich działanie spowodowało rozwiązanie zleconego na początku problemu. Problemem może być m.in. odpalenie rakiet (podpalić ich lonty można np. za pomocą latarek i szkieł powiększających), przebicie balonów (po odpowiednim ustawieniu szpil i nożyczek), wrzucenie piłeczek do jednego kosza itp. itd. Niektóre problemy są niezwykle skomplikowane i gracz musi poświęcić sporo czasu, aby odgadnąć, jak działa dane urządzenie oraz (co ważniejsze!) jak współpracuje z pozostałymi sprzętami.





Ci, którzy grali w poprzednie części Incredible Machine będą z pewnością zadowoleni mogąc skorzystać z nowych przedmiotów, takich jak komputery, lasery, poduszki antygrawitacyjne czy krokodyle. Oczywiście pozostały wszystkie stare – cała gama piłek i piłeczek, baloniki, wentylatory, rakiety, bomby, koty, myszy, rury, prowadnice i mnóstwo, mnóstwo innych.

Zabawę podzielono na kilka stopni trudności. Najłatwiejsze układanki mogą nauczyć dziecko podstaw logicznego myślenia i przewidywania związków przyczynowo–skutkowych. Natomiast najtrudniejsze łamigłówki – to już zadanie dla młodych Einsteinów. Trzeba brać pod uwagę nie tylko skomplikowane powiązania między przedmiotami, ale i upływ czasu, a odległości ustalać co do milimetra.



Incredible Machine 3 nie szokuje nadzwyczajnymi dźwiękiem czy grafiką, ale nie to jest ważne w grach tego typu. Tu wystarcza jasna, czytelna grafika, nieskomplikowany interfejs użytkownika i łatwość manipulowania przedmiotami. Te cechy zostały w grze zachowane i dlatego może ona być zarówno wspaniałą rozrywką, jak i zmuszać do tęgiego wysiłku umysłowego. Tak jak w poprzednich częściach, jest tu również edytor łamigłówek, w którym możemy tworzyć własne zagadki, wykorzystując wszystkie przedmioty.



Jacek Piekara

THE INCREDIBLE MACHINE 3
Sierra 1995
Logiczna
PC CD-ROM

Grafika	70%
Dźwięk	70%
Grywalność	95%
Pomysł	95%
Ogółem	85%

SimIsle

Troska o naturalne środowisko nie jest obca także producentom gier. Dowodzi tego szereg tytułów: SimEarth, Global Effect, Power House, SimCity, nawet Civilization. We wszystkich tych grach (i w kilku innych) zanieczyszczenie środowiska bywało utrapieniem graczy. Jednak w żadnej z nich zachowanie równowagi ekologicznej nie było tak istotne jak w SimIsle.

W tej grze jesteś administratorem niewielkiej tropikalnej wyspy. Twoje zadania mogą być różne: od ochrony ginących gatunków, poprzez rozwinięcie turystyki, aż po wyeksportowanie np. 200 samochodów. Poza tym możesz stworzyć własną wyspę i doprowadzić ją do rozkwitu. Przy czym znaczenie słowa „rozkwit" zależy wyłącznie od Ciebie. Twoja wyspa może mieć kwitnący przemysł ciężki albo kwitnące gaje palmowe. Lub jedno i drugie – choć trudno to osiągnąć.



Nawet jeśli postanowiłeś uczynić wyspę rezerwatem dzikiej przyrody, jej mieszkańcy nie muszą być z tego zadowoleni. Miasta domagają się szpitali, szkół, rozrywki itp. Aby zbudować cokolwiek, musisz mieć (przynajmniej!) drewno i siłę roboczą. Aby mieć siłę roboczą, musisz zwiększyć zaludnienie. Nowi mieszkańcy oznaczają większe miasta, większe zużycie energii, więcej węgla i więcej zanieczyszczeń. I większe żądania. A skąd pieniądze? Z turystyki? Kto przyjedzie zwiedzać zanieczyszczoną wyspę?

Spokojnie, to wszystko da się zrobić. Po prostu trzeba porzucić stare nawyki – „więcej i szybciej" już nie znaczy „lepiej". Raz puszczonego w ruch koła postępu nie da się zatrzymać, więc spiesz się powoli.

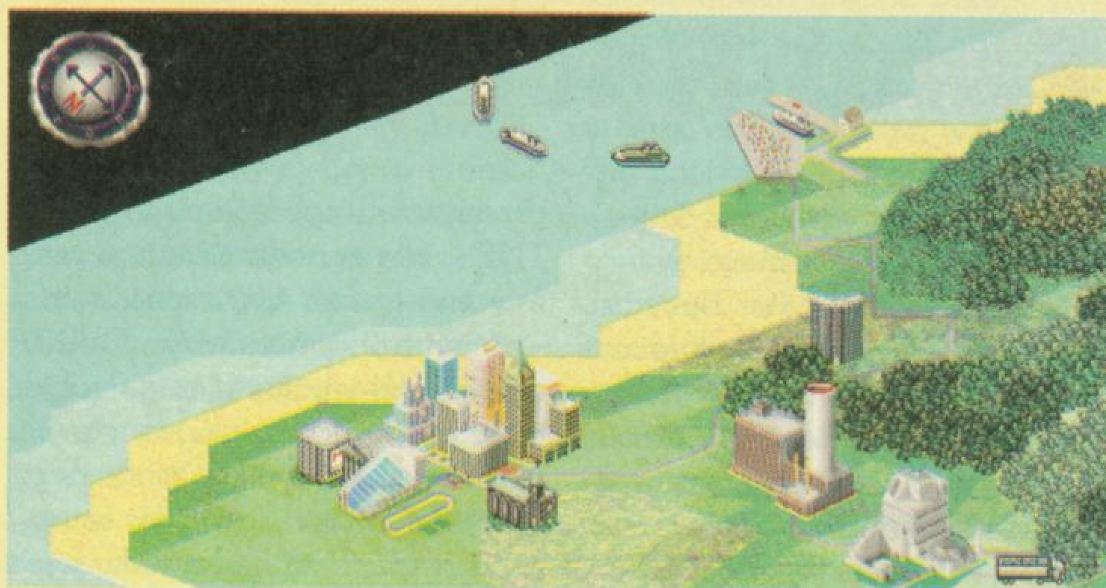
Gra nie jest dopracowana od strony technicznej. Niezbyt wygodny interfejs użytkownika –

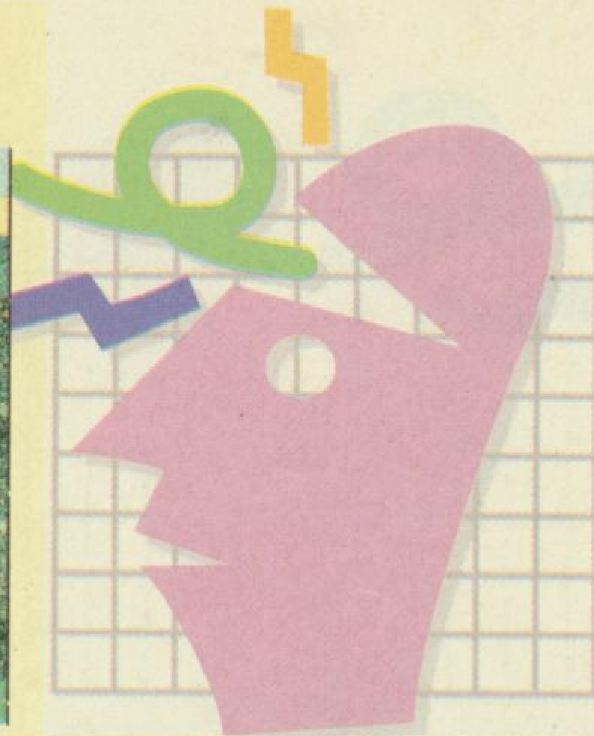


Twoja mysz powiesi się po trzech dniach takiej bieganiny! Całość działa za wolno nawet na DX2/66, więc eksploracja zawartej w grze bogatej bazy danych o ochronie przyrody wymaga nieco cierpliwości. Pochwalić trzeba za to obsługę wszystkich ważniejszych kart muzycznych.

Niech jednak te krytyczne uwagi Cię nie zniechęcą. SimIsle otworzyła mi oczy na wiele problemów, z których nie zdawałem sobie dotychczas sprawy. W żadnej innej grze nie oddano tak dobrze wzajemnych powiązań pomiędzy ekonomią i ochroną środowiska. No i przede wszystkim – w to się gra!

Wojciech Setlak





SIMISLE

Maxis 1995
Strategiczna
PC CD-ROM

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	85%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

NHL '96



Jest taki slogan reklamowy: „Wysoka jakość – oto różnica". Nie pamiętam, co on rekamuje (ale wiem, PO CO), jednak jedno nie ulega wątpliwości – konstatacja owa pasuje jak ulał do produktów sportowego oddziału Electronic Arts. I to nie jako slogan, lecz obiektywne stwierdzenie faktu: w dziedzinie gier sportowych EA nie ma sobie równych. Kolejnym potwierdzeniem powyższej tezy jest NHL '96, trzecia już (po NHL Hockey i NHL '95) mutacja najlepszej gry hokejowej świata.

W stosunku do poprzedników NHL '96 zostało dokładnie przebudowane pod względem oprawy. Prezentacja meczu wręcz rzuca na kolana – pełny trójwymiar, możliwość dowolnego ustawienia kamery, realistyczne animacje. W trakcie gry widać publiczność, ławkę rezerwowych i ławkę kar, wszystkich sędziów, ściany i sufit hali, pleksiglasowe szyby oddzielające lodowisko, a nawet odbicia zawodników w lodzie (!). Moc! (Przy czym słowo to niestety odnosi się także do wymagań sprzętowych. By móc cieszyć się tymi wszystkimi bajerami – zalecane Pentium 90 i dobra karta graficzna.)

Zmiany w oprawie na tym się nie kończą. Mamy więc po dwa



zdjęcia każdego gracza NHL (oczywiście wraz z kompletną bazą danych), mamy gustownie wykonane menu i znakomitą muzykę z efektami dźwiękowymi – trójwymiarowymi dla posiadaczy GUS-a. Słowem – kolejna „barokowa"



produkcja EA, oprawiona podobnie jak NBA Live '95 czy The Need For Speed.

Zmiany dotknęły też strony merytorycznej, choć tutaj niewiele już można było poprawić. Doszła możliwość kontrolowania bramkarza (także, gdy broni strzału), zaś partnerzy z drużyny zachowują się wcale inteligentnie. Pojawiły się instytucje kary cztero- i pięciominutowej, których nie było w poprzednich częściach gry – a które istnieją w przepisach. Mamy też możliwość toczenia walk na lodzie, które pod względem bogactwa ciosów nie ustępują niejednemu mordobiciu (niestety, nie można wykonać żadnego Fatality...).



Pisanie o grach EA zaczyna mnie już nudzić. Zamiast miażdżyć, niszczyć i wyszukiwać dziury w całym, co jest przecież najprzyjemniejszą częścią dziennikarskiej pracy, muszę wychwalać i polecać. Cóż, takie podłe życie, taka podła firma... Znowu zrobili bardzo dobrą grę.

Alex

Dystrybucja:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

Sprzedaż prowadzi: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06

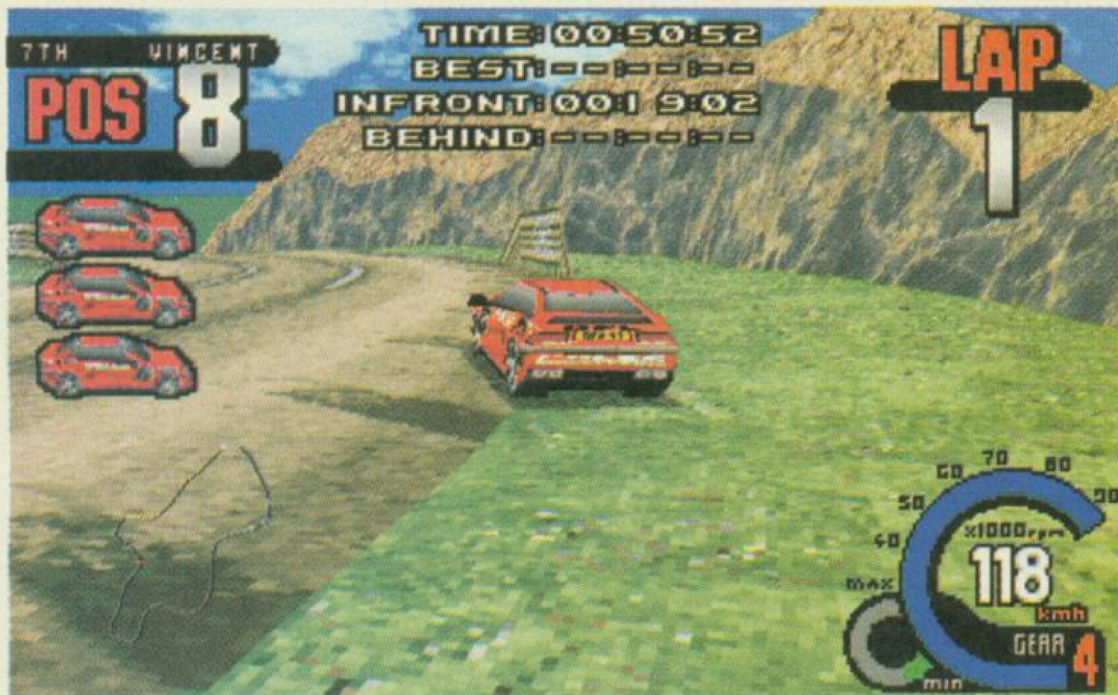


NHL '96

EA Sports/Pioneer 1995
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	95%
Dźwięk	85%
Grywalność	95%
Pomysł	70%
Ogółem	95%

Fatal Racing

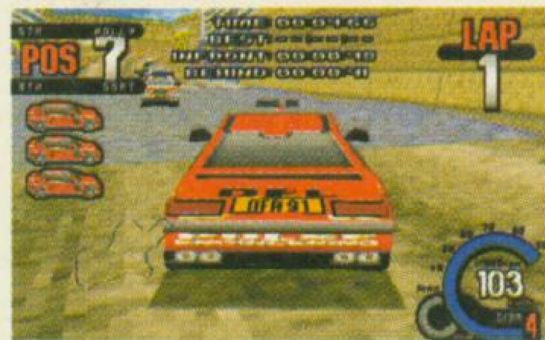


W jednym z zachodnich czasopism zbiorczy tekst o nadchodzących nowych samochodówkach nosił celny tytuł „Driven to despair", co dosłownie znaczy „Podwieziony do desperacji", a naprawdę – „Przywiedziony do desperacji" (chodziło o gry dobre, ale o dużych wymaganiach). Początkowo wydawało mi się, że przedstawiona tam apokaliptyczna wizja wspaniałych gier dobrze chodzących na Septium z 5 gigabajtami RAM jest nieco przesadzona (The Need For Speed w Hi-res chodziło całkiem płynnie nawet na 486 DX 50). A potem pojawił się Fatal Racing – gra, której tytuł można interpretować na wiele sposobów.

FR jest genialną samochodówką. Pod względem wykonania przewyższa wspomniany tu już TNFS. Hi-res oczywiście, fotorealistyczna grafika też, a poza tym – pełna trójwymiarowość. Także oprawa dźwiękowa niczego sobie, szczególnie głos nawiedzonego maniaka – spikera na torze. Jego okrzyk „Fatality!", gdy mój samochód rozpadł się na kawałki, wielce mnie rozbawił.

Sam wyścig jest znacznie bardziej interesujący niż długie proste szosy w TNFS. Zamknięty, kaskaderski tor przypomina te z nieśmiertelnego Stunts Car Racer. Choć w produkcie Gremlinów nie znajdziecie takiej obfitości przeszkód co u legendarnego przodka, emocji nie brakuje, a pojazd więcej czasu spędza w powietrzu niż na ziemi. Dla porządku dodam, że torów jest osiem i tyleż samochodów do wyboru, różniących się oczywiście osiągami i zachowaniem na trasie.

Cóż nam jednak po tych wspaniałościach, skoro gra pełza zatrważająco wolno. Ponoć nawet na szybkim Pentium grafika w wysokiej rozdzielczości skacze,



natomiast posiadacze 486 muszą pomyśleć o wyłączeniu większości detali i pracy w Low-res. Nie do końca rozumiem, dlaczego tak jest (a właściwie rozumiem, tylko nie chcę mówić, że paru facetów skopało sprawę, bo nie chciało im się posiedzieć nad wydajniejszymi algorytmami), jed-



FATAL RACING
Gremlin 1995
Zręcznościowa
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	95%
Grywalność	90%
Pomysł	95%
Ogółem	90%

Actua Soccer

Będzie krótko i reklamowo. Oto trzy powody, dzięki którym Actua Soccer to najlepsza gra piłkarska na PC.

Po pierwsze: AS to pierwszy prawdziwy symulator piłki nożnej, a nie gra zręcznościowa, mniej lub bardziej oparta na zasadach futbolu. Dopiero tu zagracie prawdziwy mecz (szczególnie po wybraniu opcji symulacji, zamiast gry zręcznościowej), dopiero tu przebieg spotkania będzie taki jak w rzeczywistości. I tak, bramkarze nie wyłapują 90% strzałów i nie wychodzą obronną ręką z 95% sytuacji sam na sam. Obrońcy nie mogą przejechać we wślizgu 10 metrów, na koniec odbierając napastnikowi piłkę. Pomocnicy tworzą potrzebną formację i rzeczywiście rozgrywają piłkę – a nie zajmują się tylko odebraniem jej od obrońców i jak najszybszym podaniem do przodu. Napastnicy nie są w stanie „zakręcić" pięcioma obrońcami i przebić się pod bramkę. Sędzia może się mylić (jest kilku różnych „czarnych" do wyboru). Zawodnicy charakteryzowani są przez osiem różnych cech.

Po drugie: strona techniczna jest olśniewająca. W pełni trójwymiarowa, wektorowa grafika plus tekstury – pozwala to na dowolne ujęcia kamery, tak w grze, jak i na powtórkach (jest nawet widok z oczu zawodnika). Dostępna wysoka rozdzielczość (zalecane Pentium). Ruchy postaci są płynne i naturalne – cóż się dziwić, zostały zdigitalizowane za pomocą sprzętu, który kosztował firmę Gremlin 300 tysięcy dolców, zaś modelami byli znani gracze angielscy, na czele z reprezentacyjnym bramkarzem Chrisem Woodsem.

Po trzecie: program oferuje bogate możliwości gry w sieci, łącznie z zabawą 20 osób jednocześnie, gdzie każdy gracz kontroluje jednego zawodnika z pola. Oczywiście w polskich (i zachodnich chyba też) warunkach, dorwanie się w celach rozrywkowych do sieci spinającej 20 silnych maszyn jest abstrakcją, ale i tak dobrze, że pojawiła się taka możliwość.

Na koniec pozwolę sobie na kilka spostrzeżeń ogólnych. Na stronie 67 w tym numerze znajdziecie recenzję gry NHL '96, w którym to tekściku wychwalam pod niebiosa dywizję sportową Electronic Arts i jej produkty. Z opinii tej nie wycofuję się, jednak dla pełności obrazu należy dodać, że na rynek gier sportowych wkracza inny potentat – firma Gremlin Software z serią Actua Sports. Atak ten rozpoczyna się potężnym ciosem, zwalającym z nóg całą dotychczasową konkurencję, a grożącym nawet sławnej już (choć w chwili pisania tego tekstu jeszcze niedostępnej w Polsce) grze FIFA Soccer '96. I wypada się z tego cieszyć, bowiem silna konkurencja przynosi zawsze korzyści graczom.

Alex

nak z pewnością ukręca to łeb dobrej zabawie. Polecam Fatal Racing każdemu posiadaczowi Pentium (75+ MHz) i 16 MB RAM, wszystkim innym zalecam zmniejszenie ocen w metce od 20 do 40%, a sam, cokolwiek obrażony, odjeżdżam – tym razem bez pisku opon.

Alex

Dystrybucja: LiComp
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

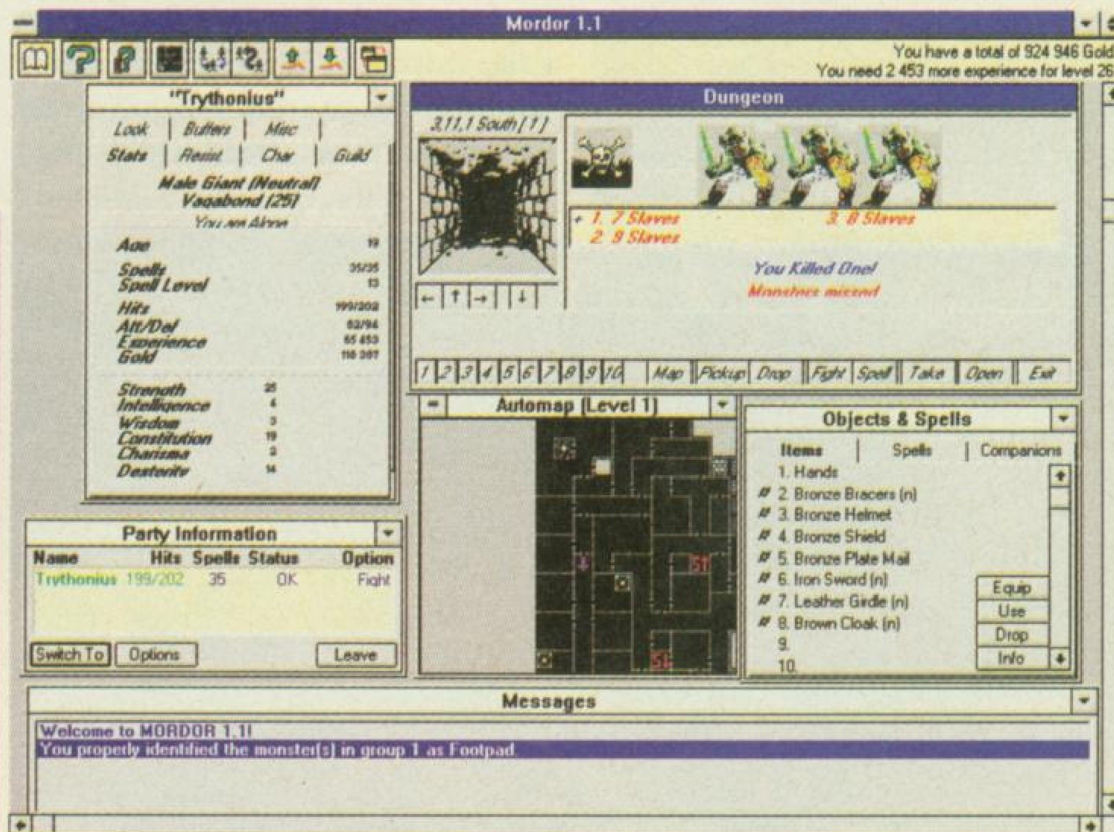


Mordor



Tytuł tej gry nieodparcie kojarzy nam się z trylogią Tolkiena (Mordor – kraina złego władcy Saurona). Nic więc dziwnego, że Mordor jest grą role–playing. Ale bardzo specyficzną. Powiedziałbym, iż to zabawa jedynie dla fanatyków RPG. Grafika Mordoru (jak w wielu grach pod Windows) jest jedynie umowna, efekty dźwiękowe istnieją (i nic po za tym). Komu więc RPG kojarzy się z grami takimi jak Arena, Stonekeep, Lands of Lore, Might and Magic – tego Mordor może tylko rozczarować. Ale tego, kto brał udział w sesjach prawdziwych gier fabularnych, nie zdziwi panujący tu klimat.

Grę zaczynamy kreując bohatera, a więc jak to w RPG wybieramy mu rasę, określamy wartości liczbowe cech (siła, inteligencja, zwinność itp), a następnie decydujemy, do jakiej gildii ma należeć, a więc, w jakiej profesji będzie się szkolił. Potem drobne zakupy w sklepie (trzeba przecież bohaterowi sprawić jakieś wdzianka i dać coś w łapy, aby miał czym walić po łbie potwory) i już możemy zejść do lochów. Lochy to bardzo rozległe, wielopoziomowe i skomplikowane. Na każdym korytarzu, w każdej komnacie czają się stworzenia żądne krwi naszego herosa (ale czasem i takie, które zechcą się przyłączyć i towarzyszyć mu w wyprawie). Do pokonania niektórych wrogów wystarczy jeden cios, z innymi toczyć będziemy długie walki, zwłaszcza gdy atakujących potworów jest kilkadziesiąt (a bywa i tak). Za każdym razem, kiedy jesteśmy ranni lub chorzy, wracamy do miasta, aby odzyskać pełnię sił życiowych. Tam też sprzedajemy zdobyte skarby i przechodzimy szkolenie w gildiach. Możemy również zidentyfikować posiadane artefakty, wynająć ob-



stawę, a nawet wskrzesić innego bohatera (pod warunkiem, że znajdziemy w lochach jego ciało).

Co zabawne, nie ma opcji save. Stan gry zapisywany jest automatycznie w momencie wyjścia z programu, ale nie np. przed szczególnie ciężką bitwą. Jeżeli nasz bohater zginie, musimy czekać, aż go ktoś odnajdzie, a następnie zapłacić za wskrzeszenie (nie zawsze się udaje). Ale jeśli nie mamy pieniędzy na wskrzeszenie, możemy stworzyć nową postać i odnaleźć w lochach ciało naszego drogiego zmarłego (będzie leżało w tym miejscu, gdzie bohater poległ), po czym zarobić na jego wskrzeszenie.

Mordor jest grą (jak już pisałem) tylko dla fanatyków RPG. I choć w pierwszej chwili wywołuje u gracza odruch obrzydzenia (ta grafika!), naprawdę wciąga i zapewnia chwilę niezłej zabawy. Po prostu: nie wszystko złoto, co się świeci.

Jacek Piekara



MORDOR

MakeItSo Software 1995
Role-playing
PC

Grafika	20%
Dźwięk	20%
Grywalność	80%
Pomysł	75%
Ogółem	65%



Dystrybucja: LiComp
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



ACTUA SOCCER

Gremlin 1995
Sportowa
PC CD-ROM

Grafika	100%
Dźwięk	90%
Grywalność	100%
Pomysł	80%
Ogółem	95%





Stonekeep

Historia powstania tej gry nie ma sobie podobnych. Prace nad Stonekeep trwały bowiem od roku 1988 (!!!) i podobno już wtedy wymyślono całą fabułę i system gry. Firma napotkała jednak problemy techniczne, których rozwiązanie stało się możliwe dopiero w epoce multimediów. I oto możemy wreszcie podziwiać Stonekeepa. Intro tej gry było wydarzeniem na wiosennych targach ECTS w 1995 r. Czegoś takiego na rynku jeszcze nie widziano. Perfekcyjna filmowa grafika, wspaniałe efekty specjalne, doskonały dźwięk i muzyka.

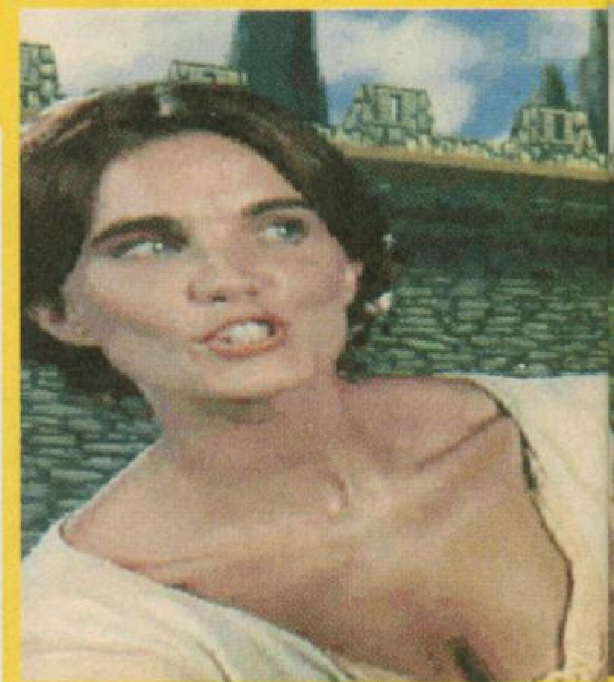
Gra zapowiadana była jako RPG i, mimo iż z wyglądu przypomina gry doomopodobne, z pewnością należy do role–playing. Bowiem nasz bohater może rozwijać swe cechy i zdolności, poznaje nowe czary, spotyka na swej drodze przyjaciół, którzy pomogą mu w walce, znajduje broń, pancerze i artefakty.

Nowatorskim rozwiązaniem jest poświęcenie całego ekranu monitora na główny ekran gry (a więc brak wizerunku bohatera czy jakichkolwiek ikon interfejsu, wizerunek pojawia się dopiero po wywołaniu). Nowatorskim przynajmniej w RPG, bo spotkaliśmy się już z podobnym zabiegiem w grach doomopodobnych. Tak jak w większości RPG świat widziany jest oczami bohatera, a walka toczy się w czasie rzeczywistym i zadaniem gracza jest tylko odpowiednio szybkie posługiwanie się myszką. Nie oznacza to jednak, iż w czasie walki nie trzeba myśleć. Uniki, cofanie się, czy podbiegnięcie w celu zadania ciosu o wiele lepiej służą bohaterowi niż stanie w miejscu i czekanie, kto kogo skosi.

Do zalet Stonekeepa należy bardzo prosty w obsłudze i logiczny interfejs użytkownika. W grach role–playing, gdzie walka toczy się w czasie rzeczywistym, to element niezwykle ważny, ułatwiający zabawę. A że oprócz tego grafika i dźwięk odpowiadają temu, co chcielibyśmy widzieć w drugiej połowie lat 90., to Stonekeep zapewne stanie się przebojem.

PS O fabule nic nie napisałem, ale rolplejowi wyjadacze domyślą się, że jest oryginalna i nieszablonowa: stojąc po stronie sił Dobra musisz pokonać Zło – przyznajcie, że pomysł to genialny w swej odkrywczości.

Jacek Piekara



Dystrybucja: Digital Multimedia Group, ul. Grzybowska 39, 00-855 Warszawa,



Aliens

Tematyka Obcych od kilku lat cieszy się nie słabnącą popularnością. Dowodem są między innymi kolejne gry nawiązujące do filmu. Jest ich naprawdę sporo, a najnowsza to Aliens – A Comic Book Adventure firmy Cryo, przygodówka dosyć luźno powiązana z filmowym pierwowzorem.

Rok 2160. Załoga statku USS Sheridan wraca w stanie hibernacji na Ziemię po trwającej kilka lat misji kolonizacyjnej. Spokój przerywa sygnał SOS z pobliskiej planety, na której naukowcy eksperymentowali z obcymi formami życia. Badania wymknęły się nagle spod kontroli i... wiadomo. Komputer pokładowy budzi całą załogę ze snu i w tym momencie zaczynasz zabawę.

Od razu rzuca się w oczy bardzo ładna grafika w wysokiej rozdzielczości. Fakt ten zaskakuje o tyle, że do tej pory Cryo robiła gry w standardowym trybie 320×200. Czasy się jednak zmieniają. Tła robią rzeczywiście spore wrażenie. Niestety postacie, z którymi rozmawiasz, narysowane są marnie i nijak nie komponują się z pięknymi, renderowanymi tłami (tak jak w Lost Eden i Dragon Lore). Chyba czas najwyższy, żeby firma Cryo zmieniła rysownika twarzy.



Obsługa gry jest w zasadzie klasyczna. Poruszasz się po statku, klikając myszą na odpowiednich drzwiach. Możesz rozmawiać z napotkanymi postaciami. Do wyboru masz zawsze kilka tekstów, podobnie jak w Monkey Island. Ciekawostką jest możliwość zagrania w klasyczną wersję Reversi na komputerze pokładowym – przyjemna odmiana po kilku godzinach rozwiązywania kosmicznych zagadek.

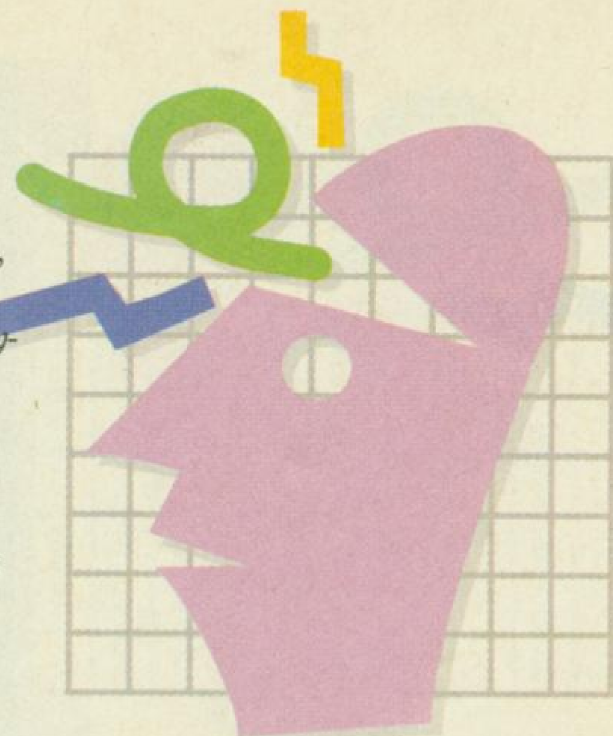
W sumie Aliens prezentuje się dobrze i ma szansę zdobyć sporą popularność. Nie można wprawdzie powiedzieć, że temat jest nowy, lecz wykonanie z pewnością zasługuje na uwagę.

Frogger

ALIENS - A COMIC BOOK ADVENTURE

Cryo/Mindscape 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

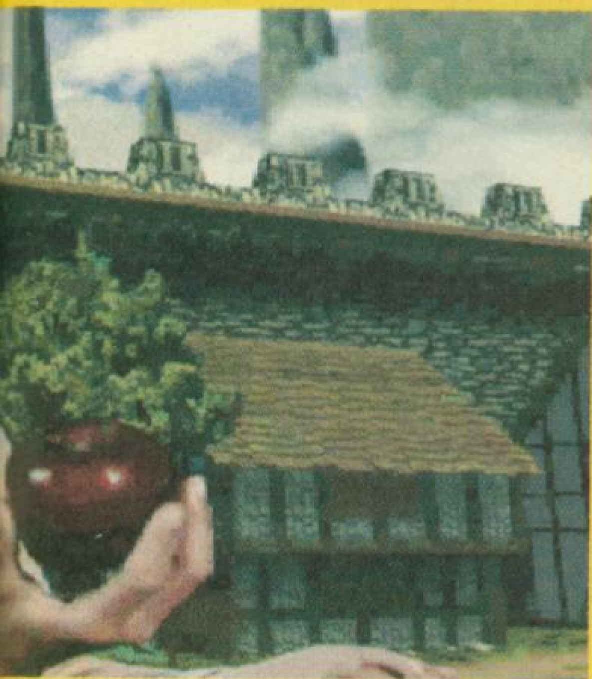
Grafika	90%
Dźwięk	85%
Grywalność	90%
Pomysł	75%
Ogółem	90%



STONEKEEP
Interplay 1995
Role-playing
PC CD-ROM

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	80%
Ogółem	90%





tel. 620 82 99,
24 03 14



Bloodwings

Są gry, po obejrzeniu których robi się słabo i człowiek zastanawia się, jak można było coś takiego napisać. Takich produkcji nie ma na szczęście dużo, lecz zdarzają się od czasu do czasu. Ostatnio znokautowała mnie (a kolegów doprowadziła do nieopanowanej wesołości) gra Bloodwings – Revenge Of The Pumpkinhead.

Autorzy twierdzą, że to przygodówka. Interesująca hipoteza, lecz niestety nie poparta dowodami. Postaram się krótko opisać, na czym gra polega. Z mętnego intro dowiadujesz się, że musisz pokonać jakiegoś złośliwego ducha. Potem zaczyna się coś w rodzaju mocno okaleczonego Dooma. Chodzisz po korytarzach z miotaczem plazmowym i strzelasz do wszystkiego, co chodzi i nie jest zegarem. Od czasu do czasu możesz wskoczyć do portalu i, lecąc przez coś w rodzaju korytarza, zebrać kilka kryształów. Służą one do otwierania przejść pomiędzy światem, w którym jesteś, a światem żywych. No, a po przejściu... czysta poezja. Patrzysz na kawałek filmu kiepskiej jakości i za pomocą kursora w kształcie rączki od czasu do czasu kradniesz jakiś przedmiot. Po chwili filmik się kończy i znowu ganiasz po labiryntach. Czasami możesz użyć znalezionych przedmiotów, ale nie za często.

Gdyby chociaż grafika była dobra, ale jaka jest, widać na załączonych ilustracjach. Muzyka jeszcze w miarę, niestety dźwięk często się zacina. Na koniec tytułem żartu podam zalecaną przez firmę konfigurację: Pentium, 8 MB RAM.



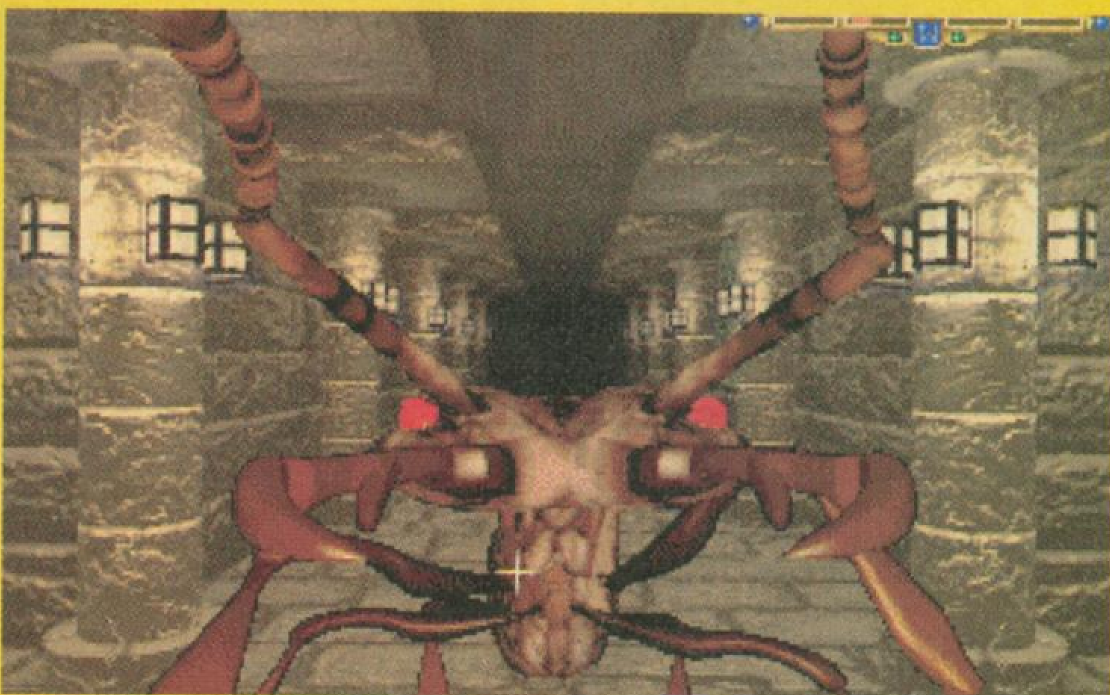


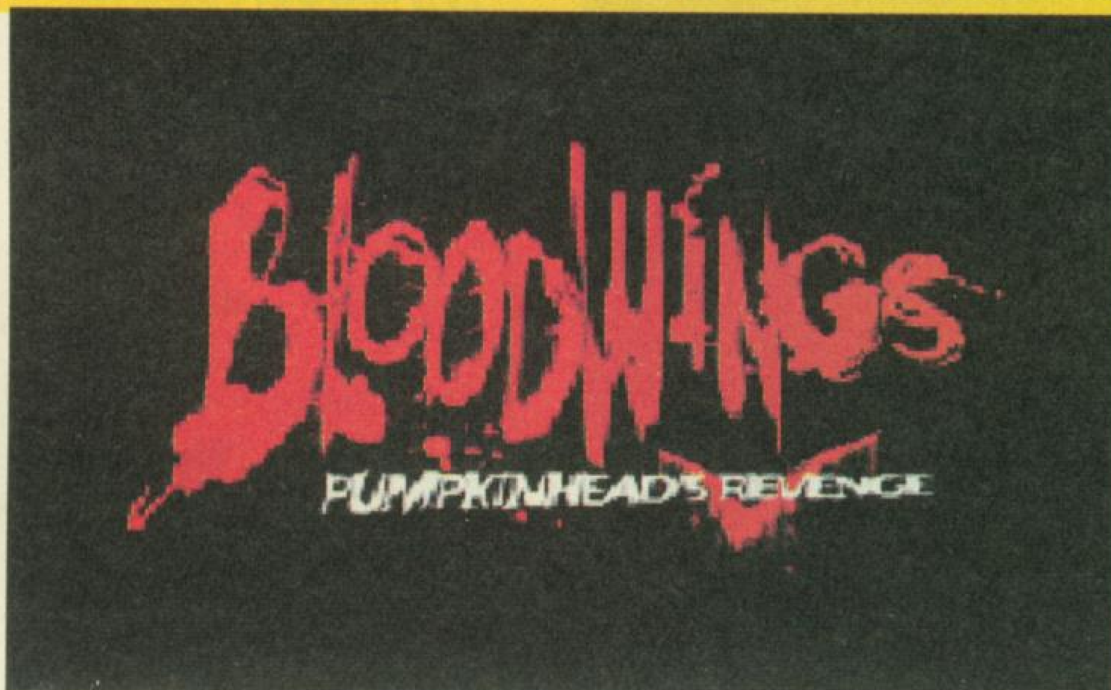


Wypadałoby może na koniec powiedzieć coś miłego. A zatem... no... hmm... nie wiem. Może Wy doszukacie się w tej grze czegoś interesującego, bo mnie się nie udało.

Frogger

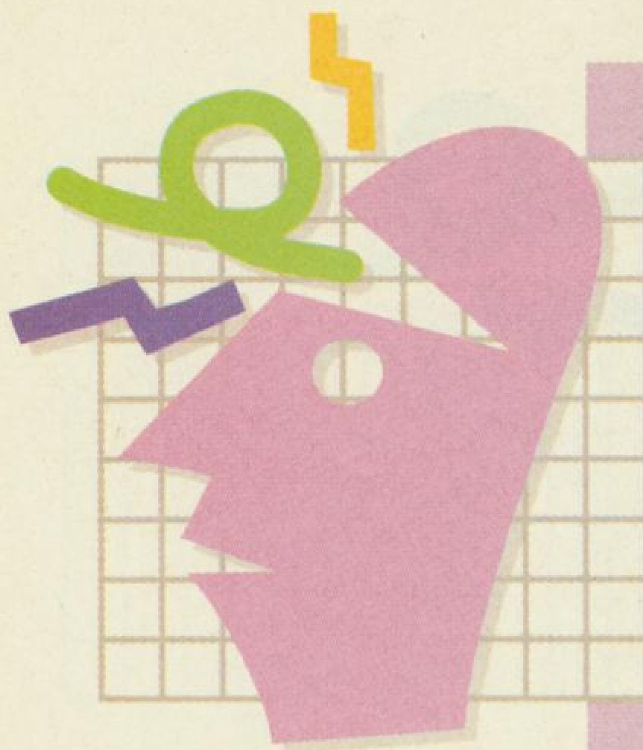
Dystrybucja: IPS Computer Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69. Cena: 98,82 zł.





BLOODWINGS
Motion Picture Corporation 1995
Przygodowa
PC CD-ROM

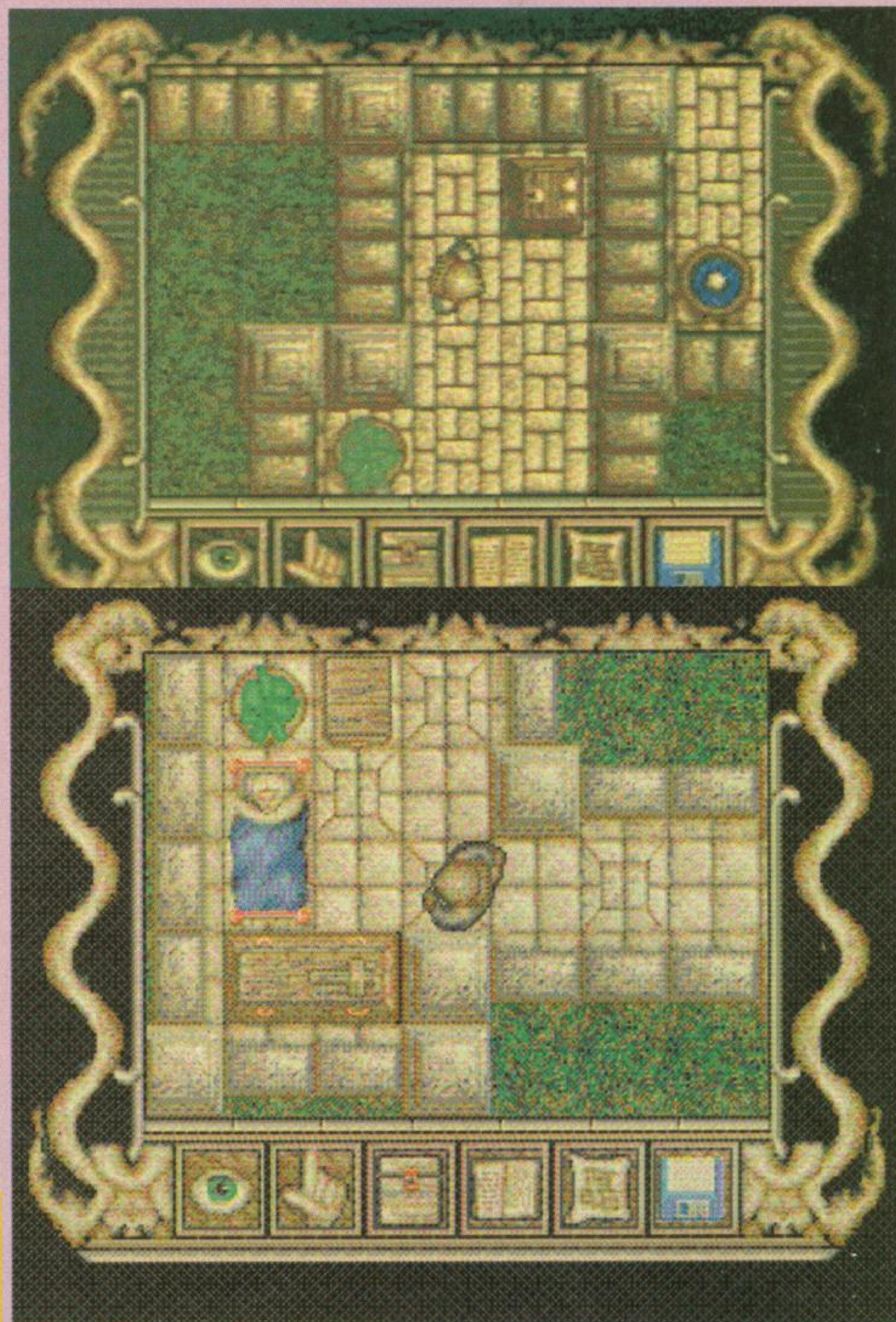
Grafika	60%
Dźwięk	70%
Grywalność	30%
Pomysł	35%
Ogółem	40%



Poltergeist

„Był sobie król, było też królestwo. Szczęśliwy był król, szczęśliwe też królestwo. Był sobie duch, co złośliwy był i złośliwości czynił. Szczęścia wrogiem był, słońce przesłonić chciał i tak też uczynił". Tak zaczyna się Poltergeist – jedna z najświeższych propozycji firmy Mirage, skierowana do użytkowników Amig. Jest to nic innego, jak gra przygodowa, wzorowana na produktach brytyjskiej firmy Vulcan.

Fabuła jest typowa, powtórzona już w tysiącach gier – jako odważny rycerz musisz uwolnić kraj od nawiedzającego go ducha, bla, bla, bla... Historyjkę można więc sobie darować. Pora na przedstawienie samej gry. Dosyć oszczędna kolorystyka i widok z góry – te cechy natychmiast rzucają się w oczy. Podstawową wadą jest niewielka liczba obiektów w poszczególnych lokacjach. Są tam właściwie tylko przedmioty i osoby potrzebne do skończenia gry, żadnych urozmaiceń. Pochwalić można natomiast efekty dźwiękowe – dialogi są w pełni digitalizowane, co na polskim rynku nadal jest godne uwagi.

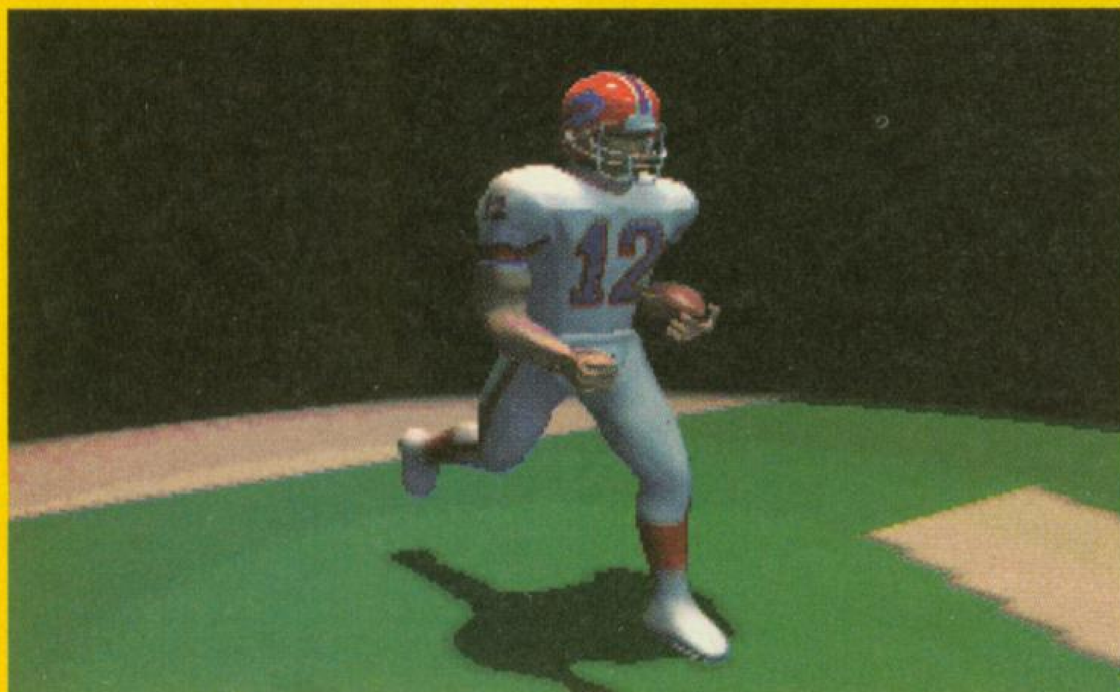


Ultimate Football '95

W Polsce zainteresowanie futbolem amerykańskim jest raczej małe, bo cóż fajnego może być w bezładnym bieganiu po boisku kilkudziesięciu facetów, którzy nie gonią za piłką, tylko starają się uziemić jakiegoś gracza z drużyny przeciwnej. Ultimate Football '95 firmy MicroProse ma szansę podnieść poziom oświecenia w kraju nad Wisłą, a może nawet zwiększyć grupę fanów tego egzotycznego sportu.

Omawiana tutaj gra jest ulepszoną wersją programu Ultimate Football. Główne zmiany to: poprawiony dźwięk i system sterowania, bardziej rozbudowane opcje programu i możliwość gry po kablu. Instrukcja, poza poprowadzeniem gracza za rękę przez gąszcz opcji Ultimate Football '95, daje także pojęcie o zasadach i taktyce samego sportu. Wspaniałą rzeczą jest glosarium umieszczone na końcu tej knigi, które pozwala na DOKŁADNE zapoznanie się ze slangiem obowiązującym w futbolu amerykańskim. Druga i ostatnia książka jest nie mniej interesująca. Można tam znaleźć oficjalne reguły FFL (tak nazywa się liga futbolu amerykańskiego) i obowiązujący system punktacji, wiele rozrysowanych strategii, które całkiem nieźle





ULTIMATE FOOTBALL '95
MicroProse 1995
Sportowa
PC

Grafika	90%
Dźwięk	90%
Grywalność	90%
Pomysł	90%
Ogółem	90%



Pod względem stopnia trudności gra jest bliska innym polskim przygodówkom – dość trudna dla początkujących, łatwa dla starych wyjadaczy. Kupić nie kupić, potargować można.

Przemek Jędrzejczyk

Producent: Mirage Software
ul. Gen. Abrahama 4
03-982 Warszawa
tel. 671 1551, 671 1555, 671 7777

POLTERGEIST

Mirage 1995
Przygodowa
Amiga

Grafika	75%
Dźwięk	85%
Grywalność	85%
Pomysł	80%
Ogółem	80%



Prawo krwi

Polskie bijatyki na Amigę to temat dość drażliwy. Jedynie Franko i Taekwondo Master zdobyły popularność. Poza tym – same produkcje zagraniczne. Ostatnio jednak pojawiła się gra, która powinna podbić serca wszystkich miłośników bicia po twarzy – Prawo krwi. Pierwsza jej prezentacja odbyła się ok. dwa miesiące temu na Gambleriadzie.

Podobnie jak w grze Franko, nie ma podziału na walki i rundy. Zamiast tego idziesz przed siebie, rozwalając kolejnych delikwentów. Natomiast grafika jest podobna do tej z gry Taekwondo Master. „Mortalopodobna", z digitalizowanymi postaciami, prezentuje się bardzo okazale. Animacja bohaterów jest zdecydowanie lepsza niż w Taekwondo Master, a sylwetki wyraźniejsze. Podobnie grafika tła – dobrze zdigitalizowana i zgrana z postaciami. Wspomnieć wypada niebrzydką, rytmiczną muzykę i całkiem bogaty repertuar odgłosów.

Na gracza czeka kilka innych, oprócz samego mordobicia, atrakcji. Przede wszystkim: chodzenie po niewielkich budynkach (widok a la Wolfenstein) oraz pościg samochodem policyjnym (widok z góry). Są to doskonałe przerywniki, naprawdę uatrakcyjniające zabawę.

Teraz pora na comiesięczne narzekania: bardzo doskwierał mi brak opcji wyboru głównego bohatera. Za każdym razem można się wcielić w postać tylko jednego osobnika i po pewnym czasie staje się to nużące. Druga sprawa: zbyt mało poziomów. Po przejściu wszystkich chciałoby się grać jeszcze, a tu nici. Po trzecie i ostatnie, zbyt mały garnitur ciosów, a w szczególności brak uderzeń specjalnych.

Prawo krwi to jednak pozycja interesująca i ze wszech miar warta uwagi. Myślę, że jej w sumie niewielkie wady nie są w stanie przesłonić zalet. I bardzo dobrze, w końcu polskie jest piękne!

Przemek Jędrzejczyk

Producent: Techland, Parczew 105, 63-405 Sieroszewice, tel. (0-64) 34 78 13, 34 89 90, 34 88 90 w. 112

PRAWO KRWI

Techland 1995
Zręcznościowa
Amiga, PC

Grafika	85%
Dźwięk	80%
Grywalność	90%
Pomysł	85%
Ogółem	90%



sprawdzają się w praktyce, rankingi graczy, statystyki i wiele, wiele innych ciekawych informacji.

Bryś

Hexxen

Oto długo oczekiwane, drugie wcielenie Heretyka. Zmiany są poważne. Bohatera wybieramy spośród trzech postaci: wojownika, kleryka i maga. Charakteryzują ich cztery współczynniki, a mianowicie: siła, szybkość, zdolności magiczne i klasa pancerza. Każdy z bohaterów dysponuje też inną bronią. Wojownik rozpoczyna grę z okutą żelazem rękawicą, aby dojść do miecza o potężnej sile rażenia, mag na początku używa różdżki wysyłającej słabiutkie niebieskie pociski, by wreszcie otrzymać czaszkę miotającą ogniste kule, natomiast kleryk wyprawia się z maczugą w dłoni, ale znaleźć może broń przypominającą ozdobną kuszę, wysyłającą tabun rozrywających wszystko na strzępy duchów (to chyba najskuteczniejszy oręż w grze).

Niestety, arsenał należy uznać za zbyt ubogi, a także o zbyt sztampowym działaniu (wyjątek stanowi chmura lodu wysyłana przez maga). Następną wadą jest,



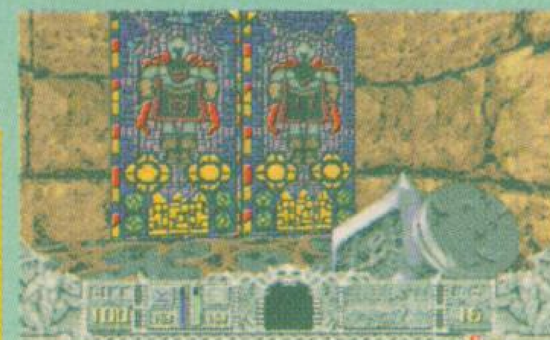
według mnie, dziwna grafika. Sporo grywałem w Dooma i Heretica, ale w Hexxenie oczy zaczęły mnie boleć po kilkunastu minutach. W tej grze wszystkie kontury są jakby niewyraźne, zatarte i falujące. Można się przyzwyczaić, ale oczy jednak bolą. Hexxen jest grą dużo trudniejszą od Dooma czy Heretica. I nie za sprawą szczególnie niebezpiecznych potworów, ale po prostu – skomplikowanych zagadek. Przejście na następny poziom nie jest już tak banalne, jak w poprzedniku Hexxena.



W Hexxenie widać wyraźne skierowanie się (wyraźne, choć nieśmiałe) twórców gier doomopodobnych w stronę role–playing. Wybór bohaterów spośród przedstawicieli trzech profesji i określenie ich za pomocą cech – to elementy znane z RPG. Oczywiście, nikt rozsądny nie będzie twierdzić, iż Hexxen jest grą role-playing, ale widać początek pewnej tendencji. W końcu, twórcy z Raven Software dobrze zdają sobie sprawę, że graczom znudzi się kiedyś łażenie po labiryntach i mordowanie potworów.

Jacek Piekara

Dystrybucja: CD Projekt
ul. Marszałkowska 7/3
00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25-07-03
fax (0-2) 612-39-06

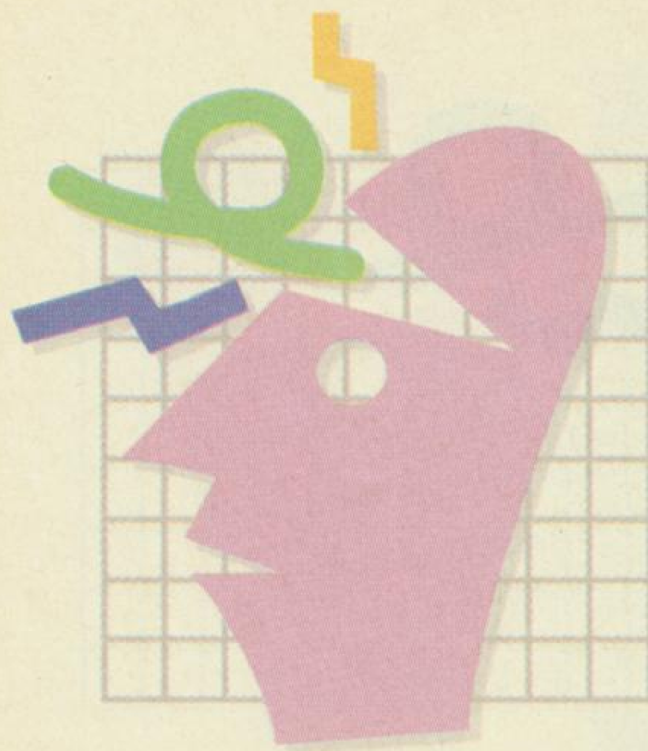




HEXXEN
Raven Software 1995
Zręcznościowa
PC, PC CD-ROM

Grafika	80%
Dźwięk	80%
Grywalność	75%
Pomysł	75%
Ogółem	75%

Lemmings 3D



Szalony zoolog skrzyżował pewną roślinkę z pewnym zwierzątkiem (szczegóły techniczne eksperymentu owiane są tajemnicą i chronione przez prawo patentowe). Powstało małe obrzydlistwo, zwane lemingiem. Drugi, równie genialny osobnik wpadł na pomysł, że będzie się to dobrze sprzedawać. Rozpoczęto masową hodowlę. Najpierw Lemmings, potem Lemmings 2... Każda okazja jest dobra do wypuszczenia nowych lemingów. Mnożą się one w iście króliczym tempie i z każdym rokiem stają się coraz większe i inteligentniejsze (niedługo zapewne zastąpią swoich twórców).

Najnowszą krzyżówką są lemingi trójwymiarowe. Zestaw zwierzaków zbliżony jest do pierwowzoru. Nowości to Turner (obraca lemingi o 90°) oraz Virtual Lemming (oglądanie terenu z jego punktu widzenia). W porównaniu z Lemmings 2 wybór jest ubogi.

Trójwymiarowy świat daje inne możliwości kształtowania otoczenia: trampoliny, sprężyny... Reszta pozostała identyczna — trzeba doprowadzić określoną liczbę zwierzątek do domu. Przed nami 100 poziomów, w tym 20 treningowych. Wszystko w doskonałej oprawie: przyjemna grafika i niezły dźwięk – nic dziwnego, w końcu gra jest w wersji CD.

Niestety, choć pomysł w pierwszym momencie wydaje się doskonały, to przy bliższym poznaniu gry wyraźnie widać jej braki. Początkowo niewielkie problemy może sprawiać sterowanie. Jednak znacznie poważniejszą sprawą jest orientacja „w terenie". Czas, jaki trzeba zużyć PRZED próbą przejścia poziomu (szczególnie jednego z wyższych) znacznie przewyższa długość rozgrywki. Trudno zaliczyć to do zalet gry!

Mimo wszystko, Lemmings 3D to gra ciekawa, doskonała do kształtowania wyobraźni przestrzennej.



Każdy obdarzony dużą dozą cierpliwości i kochający lemingi będzie zachwycony, w innym wypadku...

Z niepewnych źródeł dochodzą do nas informacje, że powstaje seria gier przeznaczonych dla graczy od lat 18 – Topless Lemmings, Porno Lemmings i Strip Poker Lemmings.



Wymagania sprzętowe: 486DX/33, 4 MB RAM, VGA.

(at)Random

Dystrybucja: LiComp
ul. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69
Grę do testów udostępniła firma CD Projekt.

LEMMINGS 3D
Psygnosis 1995
Logiczna
PC

Grafika	80%
Dźwięk	85%
Grywalność	70%
Pomysł	85%
Ogółem	70%

SPRZEDAJEMY WYSYŁKOWO DETALICZNIE I HURTOWO

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

Alien Breed Tower Assault	58.50
Alladyn A1200	79.30
Amazing Spiderman	19.50
Banshee A1200	58.50
Bullys Sporting Darts	29.50
Colortris	6.00
Cyberforce	30.00
CYTADELA wer.HD	29.90
Dalleck Attack	39.50
DIAMONDS MINE	13.90
EuroSoccer	29.50
F-15 strike eagle	20.00
Fears A1200	58.00
Flames of freedom	19.50
FOREST DUMB	21.00
Gate 2 Freedom	30.00
Giełda Światowa	19.50
Greens (golf)	20.00
Heimdall 2	48.00
Lamborghini	40.00
Laser Word	13.50
Liga Polska Manager	20.00
Magiczna kostka	9.50
Master Mind	12.00
Mean Arenas	25.00
Miecze Waldgira	12.00
Pechowy Prezent	30.00
POLTERGEIST	26.00
Prawo Krwi A1200	33.00
Project Baterfield	27.50
Puzzle EXE (2 dyski)	15.00
Skarbnik (2 dyski)	12.00
Speedway Manager	22.00
Street Hasle	12.50
Super Skidmarks 2	39.50
Tron - Mirosław kontra Sławomir	25.00
Za Żelazną Bramą	22.00
Zaklęta Wyspa	24.50

EDUKACJA I UŻYTKI

ABC chemii	19.50
Amitekst mini	9.50
Amitekst pro 2.0	45.00
Atlas świata	33.00
Eteacher angielski	30.50
Geografia Polski	9.50
Geometria dla każdego	25.00
Graphick pack (4 dyski)	19.50
Historia	25.00
Korepetytor z fizyki	19.50
Korepetytor z gram j.pol.	19.50
Lottomat	12.00
Mały Tales	24.50
Memo EXE	15.50
Music pack (4 dyski)	19.50
OPERA	15.50
Pomocnik krzyżówk	15.50
Rachunkowe Abc	12.00
Super Memo	49.00
Was ist das?	25.00

CD32/CDTV/CD CD32/CDTV/CD

Alfred Chicken	20.00
Alien Breed 3D	119.00
All Dogs go to heaven	25.00
Amiga Tools 3	75.00
Aminet 8	49.00
Aminet 9	49.00
Aminet 10	49.00
Aminet set 2 (4xCD)	135.00
BCI NET 1	29.00
BCI NET 2	39.00
BCI NET 3	39.00
Brian the Lion	45.00
Brutal Paws of Fury	98.50
C64 Sensations	65.00
Cannon Fodder	105.00
Castles 2	55.00
CD Network	65.00
CDPL 1	50.00
Cinema Studio	95.00
Clip art and fonts	39.90
Crazy World of Demo	49.95
Deep Core	50.00
DŹWIĘKI I MODUŁY	49.95
Eric Schwartz CD	97.50
Fields of glory	70.00
Gamers Delight 1	55.00
Gamers Delight 2	65.00
Games and goodies	39.95
Giga graphic 4xCD	90.00
Giga PD 3XCD	70.00
Gold Fish 3	85.00
Guiness CD	50.00
Impossible Mission 2050	65.00
Jet Strike/Bump n Burn/Golf	79.00
Labyrinth of time	116.00
Last ninja 3	39.50
Lemmings	65.00
Light Rom 3 (3 x CD)	195.00
Lost Vikings	65.00
Lotus Trilogy	85.00
Manchester United	89.50
Meeting Pearls 3	39.90
Morph	20.00
Music Mods & Sound	39.90
Now that call games 1	39.95
Now that call games 2	39.95
Out to lunch	20.00
Overkill / Lunar	20.00
Pinball Fantasies / Sleepwalker	39.95
Pinball Illusion	150.00
Psycho Killer	29.50
SCENA-PL	49.95
Sex and games 1	49.00
Sex and games 2	49.00
Sex and games 3	49.00
Sexuall fantasies	50.00
Shadow Fighter	135.00
Simon the Sorceror	90.00
Super Autos	39.90
Super memo 3.0	80.00
Super Methane Bros	50.00
Syndicate + Alfred Chicken	150.00
Ten on ten (10xCD)	250.00
The big six	65.00
Town with no name	29.90
Video Creator	120.00
Wembley Intremational Soccer	85.00
Woman in motion	50.00
Worms	150.00
ZX Spectrum emulator	95.00

PC PC PC PC PC PC

EDUKACJA I UŻYTKI:

Belfer fizyka	39.50
Belfer ortografia	39.50
Brzdąc	25.00
Elektrostatyka	45.00
Elementy Kinematyki	29.50
English Reader	35.99
English Reader bazy	10.00
Eteacher 2.5 ang	37.50
Eteacher 2.5 niem.	37.50
Eteacher 3.0 ang	49.50
Eteacher franc	37.50
Gandalf (arkusz)	60.00
Geografia	24.00
Geometria	25.00
Gramar Tree	37.50
Gustaw	26.84
Historia	24.90
Historia Polski WIN	27.52
Ilustrowany Leksykon Tech	54.90
Korepetytor z fizyki	19.50
Literki Cyferki 3.0	24.50
Mała ortografia	24.50
Mały Słownik niem-pol	18.50
Mapa Europy 6.0 WIN	39.00
Mapa Polski 6.0 WIN	39.00
Mat 1-2-3	23.80
Mat Miś	22.10
Matma kl. 1,2 Liceum WIN	59.00
Nienawidzę ortografii	18.50
Optyka	28.50
Ortomania	24.90
Pitagoras Egz do szk.średniej	42.70
Pitagoras Liceum klasa 3.4	42.70
Pitagoras podstaw. cz.1	39.50
Pitagoras podstaw. cz.2	39.50
Pop Deutsch	48.00
Pop English	48.00
Pop English for Bussines	48.00
Pop Francaise	42.70
Prawo jazdy	39.50
Słownik ang-pol	40.00
Słow. nauk. techn. ang-pol	48.80
Słownik pol-ang	39.00
Spiele mit Worten	44.50
Was ist das?	19.50
You and me	48.00

GRY

Bully Sporting Darts	29.50
Front Lines	66.00
Gnome Alone	30.00
Kajko i Kokosz	45.00
Kosmos (gra handl)	35.00
Larry 6	81.00
One must fall 2097	48.80
Pacyfic Striker	91.50
R-Activ	15.00
Return of the Phantom	79.30
Teenagent	48.00
Transport Tycoon	70.00

PCCD PCCD PCCD PCCD PCCD PCCD PCCD

14000 programs	25.00
16-bit masterpiece	25.00
2300 midi file collection	25.00
3D Games of 95	29.00
Air Power	149.00
Aliens	159.50
All you can play	25.00
Amazon Queen	94.20
Blue Max	60.00
Castles 2	99.00
City 2000	75.00
Clipart library	25.00
Command&Conquer	160.00
Critical path	98.00
Dawn Patrol	138.00
Deadalus encounter	134.50
Dune/Lure of the tempress/Shutle	99.00
Fade to black	135.00
Family fun	25.00
Full Throtle	125.00
Gabriel Knight	90.00
Golden 90 games	39.00
Golden games 4 (też 1,2,3)	25.00
Golden sound 3 (też 1,2)	25.00
International Soccer	42.00
Internet E-Mail workshop	25.00
Kasparov Gambit i Brydż 2	58.00
Litil Divil	49.50
Loadstar (3xCD)	203.90
Lost eden	134.00
Media Share (od 1 do 18)	25.00
Mega pack 3	135.00
Midi & wave workshop	25.00
Music from heaven	25.00
Music toolbox	25.00
Myst	105.00
Networks	129.75
OS/2 master	25.00
OS/2 warp	25.00
PANIC IN THE PARK	129.00
PC game gun gra i pistolet	185.00
PC Games	20.00
PHANTASMAGORIA (7xCD)	165.00
Power Utilities of 95	29.00
Premiere Manager 3	85.00
Retribution	96.00
Return of the Phantom	79.30
Sensible Soccer/Goal/Striker/ Championship Manager	92.00
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	129.00
Sim City 2000	135.00
Soccer International	42.00
Space Quest 6	107.50
Steel panthers	149.50
SU-27 Flanker (WIN 95)	180.30
Super games (od 1 do 10)	25.00
The Best game of 95	29.00
The big red adventure	72.00
The need for speed	135.00
Thunderscape	149.00
Ultimate Body Blows	85.00
Under a killing moon	170.00
Virtual Chess	136.00
Walls of Rome	89.00
Windows 95 POLSKI	535.00
Windows 95 Upgrade	320.74
Windows programs	25.00
Wing Commander 2	58.00
Wingames (od 1 do 3)	25.00
Woodruff	99.00
Word Circuit F1	73.00
World Cup	92.00
World cup all time great	81.00
World of education	25.00

EROTYKA

Erotic (od 1 do 10)	25.00
Adult share (od 1 do 10)	25.00
Sakura (od 1 do 9)	25.00

POLSKIE KOMPAKTY:

Euro Plus+ (3xCD)	485.00
Muzyczna jedynka	50.00
Super Media 3 (także 1,2)	25.00
Super Memo 7.4	120.00
Super Memo 7.5	174.00
Świat Windows	23.00
Top gry 1	25.00
Twój WINDOWS 95	29.00
Z Internetu po polsku	29.00

AKCESORIA DO KOMPUTERÓW

1 MB do A600	110.00
4 MB Simm PS2 (72 pin)	375.00
CD ROM double speed (x2) atapi / IDE (czyli do PC i Amigi)	200.00
Dysk czyszczący 3.5" z płynem	5.00
Joypad dla CD32	59.50
Kabel Parnet	33.00
Kabel Sernet	45.00
Klawiatura PC	45.00
Myszka do Amigi	42.00
Myszka do PC	36.00
Obudowa Mini Tower dla PC	120.00
Power CD32	488.00
Przejściówka do klawiatury dla CD32	45.00
Rozdzielacz PC Keybord / Sernet	19.50
Stacja dysków 3.5" HD wewn PC	85.00
Stacja dysków 3.5" DD zewn Amiga	195.00
SX-1 do CD32	750.00
Amiga CD32	580.00
Amiga 1200 desktop dynamic	1450.00

ADRES DLA KORESPONDENCJI
EXE AHP
SKRYTKA POCZTOWA 163
53-650 WROCŁAW 57

—SKLEP FIRMOWY—



DOM HANDLOWY „SK" STOISKO KOMPUTEROWE
WROCŁAW, UL. KUŹNICZA 10, II p

Telefony
34 366 73 w.16
55 83 82
72 40 94
fax 55 83 82

PEŁNY KATALOG otrzymasz bezpłatnie, jeśli prześlesz kopertę z naklejonym **ZNACZKIEM** za 35 gr. oraz informacją o posiadanym komputerze.

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY na kartkach pocztowych, telefonicznie oraz faxem

REALIZACJA ZAMÓWIEŃ w większości przypadków w tym samym dniu, za pośrednictwem poczty (opłata pocztowa 3.50 zł.) **PŁATNOŚĆ** przy odbiorze u doręczyciela lub na poczcie.

Dla hurtowników atrakcyjne rabaty cenowe!!!

Mortal Kombat – The Movie

Znacie już tę historię: troje mistrzów różnych sztuk walki udaje się na Turniej Mortal Kombat. Nagrodę zdobędzie ta strona, której zawodnicy zwyciężą po raz dziesiąty z rzędu. Słudzy Shao Kahna wygrali już w dziewięciu turniejach. Nagrodą jest władza nad Ziemią...

Ale czy wiecie, że tylko jeden z zawodników Ziemi, Liu Kang, orientuje się od początku, o co w tym wszystkim chodzi? Że Rayden wcale nie bierze udziału w turnieju, a tylko pilnuje, żeby druga strona nie łamała zasad? Że Goro jest KSIĘCIEM? Że... długo by wymieniać. Twórcom filmu Mortal Kombat udała się rzecz niezwykła: rozwinęli i wzbogacili fabułę gry, zachowując jednocześnie atmosferę turnieju.

Ciosy specjalne zostały stworzone przez mistrzów filmowej magii – po prostu musicie je zobaczyć. Kiedy Liu Kang leci w powietrzu, kopiąc po twarzy przeciwnika, kiedy Sub Zero zamraża wroga w pół skoku i rozwala go na kawałki, kiedy z dłoni Scorpiona wychyla się „sznurówa" – serce każdego gracza przepełnia ekstrakt czystej rozkoszy. Ludzie! To jest jeszcze lepsze niż gra!

A tym, którzy gier nie lubią, powiedzcie, że Mortal Kombat to po prostu świetny film. Nikt, kto nie jest członkiem Związku Walki z Przemocą i Efektami Specjalnymi, nie wyjdzie z kina zawiedziony.



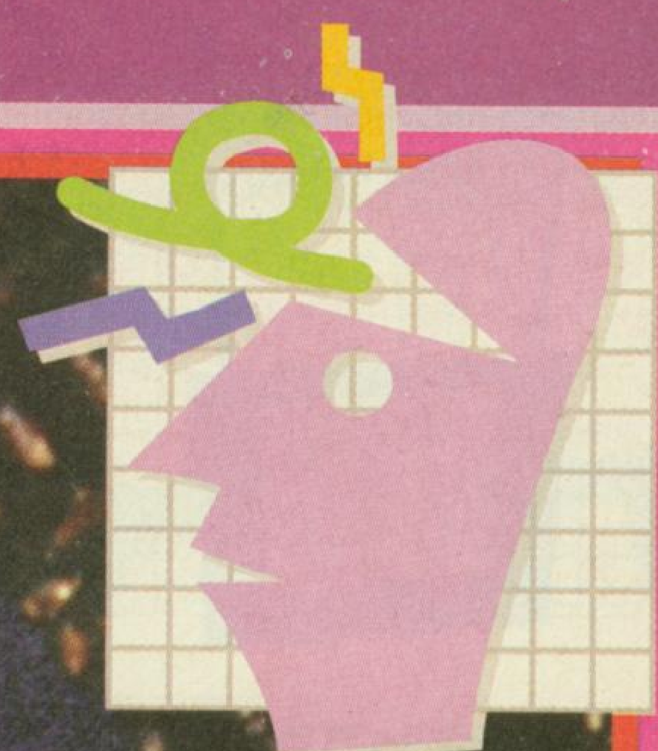






Wojciech Setlak

Mortal Kombat © New Line Cinema. Reżyseria: Paul Anderson. Scenariusz: Kevin Droney. Muzyka: George Clinton. Producent: Lawrence Kasanoff. Efekty specjalne: Alison Savitch, Tom Woodruff, Alec Gillis, Studio R. Greenberg Associates. W rolach głównych: Christopher Lambert (Rayden), Talisa Soto (Kitana), Linden Ashby (Johnny Cage), Cary Hiroyuki–Tagawa (Shang Tsung), Robin Shou (Liu Kang), Bridgette Wilson (Sonya Blade), Trevor Goddard (Kano). Dystrybucja w Polsce: International Movie Productions.



Zapraszamy na film!

Ci z Was, którzy wzięli udział w konkursie ogłoszonym przez nas miesiąc temu, mają szansę obejrzeć Mortal Kombat wcześniej niż zwykli śmiertelnicy – dla zwycięzców przygotowaliśmy specjalny, przedpremierowy pokaz w jednym z warszawskich kin, na który oczywiście wejdą za darmo. Dostaną też pamiątkowy plakat filmu Mortal Kombat. Tych zaś, którzy nie zdążyli się na konkurs załapać, zapraszamy do najlepszych kin w całej Polsce – premiera filmu odbędzie się 12 stycznia 1996 roku. Poza tym mamy dla Was wszystkich niespodziankę:



Smocze Oko

W konkursie „Smocze Oko" wezmą udział wszyscy, którzy nadeślą do redakcji Gamblera kartki pocztowe do dnia 31 stycznia 1996 r. (decyduje data stempla pocztowego) z odpowiedziami na pytania konkursowe . Nagrody prześlemy pocztą, a będą to:

ORYGINALNE, UNIKALNE CZAPECZKI MORTAL KOMBAT – 5 SZT.
KASETY Z FILMAMI WIDEO – 5 SZT.
ZNACZKI MORTAL KOMBAT – 20 SZT.
ZESTAWY POCZTÓWEK Z BOHATERAMI MORTAL KOMBAT – 25 SZT.
TATUAŻE MORTAL KOMBAT – 50 SZT.

A oto pytania konkursowe:

1. Jak Shang Tsung zawiadomił Liu Kanga o losie jego brata?
2. Gdzie spotkali się po raz pierwszy Liu Kang i Johnny Cage?
3. Jaki kierunek wskazuje kompas na wyspie Shang Tsunga?
4. Ile razy podczas filmu Scorpion używa w walce „sznurówy" ?
5. Jaką bronią Cage zadaje śmiertelny cios Scorpionowi?



Powodzenia! (red.)



COMPUTER '95

TEGOROCZNE TARGI COMPUTER '95, ODBYWAJĄCE SIĘ W KOLONII W DNIACH 10-12 LISTOPADA, ZOSTAŁY ZDOMINOWANE PRZEZ GRY. KU MOJEMU ZASKOCZENIU, WIĘCEJ NOWOŚCI POKAZANO NA AMIGĘ NIŻ NA PC.

Przyczyny takiego stanu rzeczy wyjaśnił mi szef firmy Starbyte – przez ostatnie półtora roku, w związku z przedłużającą się procedurą likwidacyjną śp. Commodore (requiescat in pace), firmy przerzuciły się na rynek PC. Powstało mnóstwo gier. Jednak stworzenie nowej gry oznacza koszt ponad 250 tys. DM. Dziesięciokrotnie tańsza jest adaptacja gotowej gry na inną platformę sprzętową. Toteż, gdy sytuacja Amigi unormowała się, zaczęto masowo adaptować na nią gry pecetowe. Szef Starbyte uważa, że wkrótce rynek gier amigowych również się ustabilizuje i będzie zasilany w miarę równomiernie. Tylko kompaktów może być nieco mniej, bowiem sytuacja konsoli CD32 nadal jest niejasna.

Definitywnie z Amigi wycofały się jedynie: MicroProse, Electronic Arts i Infogrames. Pozostali synowie marnotrawni powrócili na łono Escomu. Ku memu zdziwieniu, bardzo dużo nowych gier powstało nie tylko na wskrzeszoną A1200, ale również i na zapomnianą przez wielu A500.

Skoro już wiemy, dlaczego na targach było tyle gier – przyjrzyjmy się imprezie nieco bliżej. Według pomysłu genialnych organizatorów – po zakupieniu biletu w jednej z 20 kas można się było dostać na teren wystawowy przez trzy wąskie przejścia. Odstawszy przepisowe pół godziny, zostałem „ciśnięty o ścianę rykiem głośników", dobiegającym z dużego stoiska Leisure Soft. Ten największy niemiecki dystrybutor gier przygarnął pod swoje skrzydła tak znanych producentów, jak 21st Century, Magic Bytes, Microvision czy Black Legend. Firmy te zaprezentowały wiele świeżego mięska, o czym przeczytacie w rubryce News. Black Legend reklamowała jako supernowość grę doomopodobną na Amigę o swojsko brzmiącej nazwie Citadel. Tak, tak, już druga polska gra tego typu (po „Za Żelazną Bramą") trafia na Zachód.

Wszystkim zainteresowanym grami powyższych firm drogę blokowała olbrzymia kolejka do samoobsługowego sklepiku firmy KoronaSoft, do którego wpuszczano po 5 osób co 3 minuty. Skąd na Zachodzie taka kolejka? W sklepiku można było kupić wszystko, czego się już od dawna nie nosi, za to po bardzo niskich cenach (przykładowo: SimCity PC – 11 DM, Microcosm CD 32 – 8 DM, Bobo Amiga – 0,50 DM!). Odmawiając sobie parówki z bułką, można było stać się właścicielem kilku starszych (co wcale nie znaczy, że najgorszych) gierek.

Zaoszczędzoną kasę można było przepuścić na innych stoiskach, na przykład pobliskich – firmy Blue Byte czy Warner Interactive. Szukający czegoś bardziej znanego musieli przebić się dalej, aby zgłębiać „jaskinię" Asconu, by wleźć przez płot w szkodę Mindscape, by w końcu znaleźć się przed wielkim ekranem z 32 telewizorów, na którym Electronic Arts prezentowała najnowsze gry, w większości sportowe. Jeśli ich obserwacja wyzwoliła w graczu żyłkę sportowca, można było – nakarmiwszy 2 markami MikroProsię – zasiąść za kierownicą najprawdziwszego Benettona rodem z Formuły 1. Ponieważ tłok nie pozwalał na start z rykiem silnika, swoje jeździeckie umiejętności można było zaprezentować tylko na ekranie (4×3 telewizory). Nie muszę chyba dodawać, że zarówno kierowcy, jak i tłum gapiów, nieświadomie uczestniczyli w promocji niemieckiej wersji gry Formula I Grand Prix 2, czyli sequela MPS GP.

Wśród innych znanych wystawców gier byli: Ikarion, Software 2000 i Infogrames. Ta trzecia firma popełniła drobny błąd ogłaszając, że wycofuje się z tego, na czym zrobiła majątek, czyli z produkcji gier na Amigę i PC. Wyprzedawano resztki. Nowe produkcje dostępne były tylko w wersjach na Maca i Sony PlayStation. Bardzo dobre posunięcie – gdy zbyt mocno mnie poobijano i zgnieciono przy stoiskach amigowych lub pecetowych, przebijałem się w stronę logo z kolorowym pancernikiem, aby odpocząć. Infogrames było bowiem omijane jak zaraza, i to nie tylko przez żądnych nowych gier małolatów, ale i przez handlowców.

Znużeni grami mogli się wyżyć na różnych stoiskach, które z grami, a nawet komputerami, miały niewiele wspólnego. Skakanie po napompowanych ma-

Tytuł	Firma	PC	PC CD-ROM	Amiga CD32	Amiga AGA	Amiga 500
Addams Family	Football	–	+	–	–	–
Aftershock	Elite	–	+	–	–	–
Battle Isle 3	BlueByte	–	+	–	–	–
Bazooka Sue	Starbyte	+	–	–	+	+
Beavis & Butt-Head	Warner Interactive Ent.	+	–	–	S	–
Bermuda Syndrom		–	+	–	–	–
Biiiing	ReLine	–	+	+	+	–
Capitalism	Enlight Software	–	+	+	–	–
Carribean Disaster	Ikarion	+	+	–	+	–
Destruction Derby	Psygnosis	–	+	–	–	–
Fifa Soccer'96	Electronic Arts	–	+	–	–	–
Formula I GP 2	MicroProse	–	+	–	–	–
Grand Prix Manager	MicroProse	–	W	–	–	–
Hattrick	Ikarion	?	S	–	+	+
NBA Live '96	Electronic Arts	–	+	–	–	–
NBA Jamm Tour	Midway	S	+	–	S	–
NHL Hockey '96	Electronic Arts	–	+	–	–	–
Pole Position	Ascon	–	+	+	+	–
Primal Rage	Warner Interactive Ent.	–	+	–	+	–
Quiky	Nestle	+	–	–	S	S
Road Rash		–	+	–	S	S
Sensible Soccer	Renegade	+	+	S	S	S
Sim Isle	Maxis	–	+	–	+	–
Soccer Compilation		–	–	+	–	–
Space Marines		–	+	–	–	–
Stonekeep	Interplay	–	+	–	–	–
Tiny Troops	Mindscape	+	–	–	+	+
Top Gun	MicroProse	–	+	*	–	–
Virtual Karts	MicroProse	–	+	–	–	–
Wing Commander 4	Origin	–	+	–	–	–
Worms	Team 17	+	–	–	+	+
Z-Game	Bitmap Brothers	+	–	–	+	+
SUMKA		10	25	6	15	8

UWAGA: Gwiazdka oznacza, że dana wersja została opracowana przez inną firmę, literka W – gra wymaga Windows, S – na targach była również w tej wersji, ale to staroć, pytajnik zaś – takiej wersji nie zauważyłem, ale mam niejasne podejrzenie, że istnieje.

teracach wyrabiało tężyznę do tego stopnia, że można było potem przyrżnąć komuś (jak najlegalniej) w mordę. Za prawo do uczestniczenia w „wirtualnym boksie" należało jednak zapłacić 5 marek. Miłośnicy Virtual Reality mogli zaś pograć w pierwszą grę tego typu (InCyberia – Virtual Products) na zwykłej A1200 z 4 MB RAM. Niezbędne do tego były okularki „i-glasses" kosztujące, bagatela, 1100 DM.

Wiemy już jak było, a teraz o tym, co było. Ten akapit piszę z pewną nieśmiałością, bowiem mimo iż dzisiaj jest 13 listopada, to już mam sygnały, że kilka gier prezentowanych w Kolonii jako „światowe nowości" trafiło na warszawską giełdę, i to tydzień temu. Cóż zatem będzie w momencie, gdy przeczytacie te słowa? Dla lepszej orientacji przygotowałem dla Was w pocie czoła tabelkę.

Podsumowanie: nowych gier było więcej niż na tegorocznych wiosennych ECTS. Statystykę psuje trochę fakt, że Niemcy za nowość uważają „swojojęzyczną" wersję dawno istniejącej gry oraz to, że wiele „nowości" było po prostu adaptacjami.

A pointa? Amiga żyje i wbrew temu, co jedna pani powiedziała w pubie lub w maglu drugiemu panu, ma się coraz lepiej.

Ham8)

METAL LORDS

Dziesięć potęg walczy o panowanie nad międzygalaktycznym imperium. W tej strategicznej grze



trzeba się wykazać talentami – jako wyśmienity strateg wojenny i zarządca gospodarczy. Budowa, walka, wynajdowanie nowych technologii to sposoby prowadzące do zwycięstwa. Sama wersja demonstracyjna tej gry zajmuje ok. 60 MB. Producent: New World Computing. Termin: wiosna 1996. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

RAVEN PROJECT

Jako najlepszy z pilotów musisz bronić Ziemi przed najazdem obcej rasy. Gra składa się z szere-



gu misji wzbogaconych filmami. Na uwagę zasługuje wyjątkowo prosta obsługa samolotu i doskonała, fotorealistyczna grafika (w końcu gra zajmuje dwa dyski kompaktowe). Program raczej dla miłośników zręcznościówek niż symulatorów. Producent: Mindscape. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

ENTOMORPH

Druga przygoda (po Thunderscape) w świecie Adenu nosi podtytuł Plague of the Darkfall. Tym razem jednak mamy tylko jednego bohatera, widok pola gry z „lotu ptaka" i zręcznościowe opcje walki. Entomorph przypomina tro-



chę grę Al-Quadim z roku 1994. Ale grafika o niebo lepsza: bogactwo kolorów i detali. Wymagana niezła znajomość angielskiego, gdyż wszystkie ważne informacje czerpiemy z dialogów. Gra działa tylko w środowisku Windows. Producent: Mindscape. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

BLACKBEARD

Wcielasz się w postać pirata, a więc czekają Cię przyjemności: walka na morzu, grabienie statków i portów oraz klęski: sztormy, statki królewskie polujące na piratów, bunty załogi. Żeglujesz po Oceanie Atlantyckim, Morzu



Karaibskim, u wybrzeży Afryki i po Oceanie Indyjskim. Z pirata możesz się stać korsarzem na żołdzie króla. Producent: Avalon Hill. Termin: zima 1995. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

ADVANCED CIVILIZATION

Na podstawie planszowej gry Advanced Civilization powstała słynna Cywilizacja Sida Meiera. Teraz twórcy planszówki zabrali się za jej



wierną adaptację komputerową. Schemat znany: rozpoczynamy w epoce brązu, rozwijamy technologie, budujemy armie i walczymy, zdobywamy nowe krainy. Producent: Avalon Hill. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

BATTLE ISLE 3

Tym razem słynna strategia tylko w wersji pod Windows i tylko na kompakcie. Okno walki to nieco udoskonalona wersja



tego, co oglądaliśmy w Battle Isle 2. Więcej rodzajów jednostek, więcej kampanii, większe obszary bitewne. Czy jednak Shadow of the Emperor (taki jest podtytuł gry) będzie hitem, pokażą najbliższe dni. Producent: Blue Byte. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (jp)

WETLANDS

Genialna gra, będzie wielkim przebojem. Łączy elementy zręcznościówki (w stylu Cyberii), gry logicznej i przygodówki. Animowane przerywniki występują w



olbrzymich ilościach i jakością wykonania biją na głowę te z Full Throttle. Fabuła ciekawa, akcja toczy się w świecie przyszłości i na wielu planetach, najczęściej pod wodą. Główny bohater to twardziel, że aż strach. Producent: New World Computing. Dystrybutor: Mirage. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

THUNDERHAWK 2

Techniczne wykonanie tej gry wyprzedza epokę. Tak płynnej, szybkiej (25 ramek/s) i dokładnej grafiki jeszcze na ekranach PC nie widziałem. Szkoda że autorzy nie pokusili się o zrobienie dobrego



symulatora śmigłowca, zamiast tworzyć grę zręcznościową z (momentami silnymi) elementami symulacyjnymi. Murowany hit, obowiązkowa pozycja dla wszystkich graczy. Producent: Core Design. Dystrybutor: Mirage. Termin: już jest. Komputer: PC CD-ROM. (Alx)

Komunikat klubowy

Od czasu do czasu nowi Czytelnicy pytają nas, jak zostać członkiem GamblerClubu. To proste: należy zaprenumerować Gamblera WYSYŁAJĄC KUPON UMIESZCZONY W JEDNYM Z CZASOPISM WYDAWNICTWA LUPUS I WPŁACAJĄC PIENIĄDZE NA KONTO WYDAWNICTWA! Prenumerata w Ruchu jest rzeczą zupełnie odrębną i nie zapewnia członkostwa GC.

Komunikat ZiP Soft

W listopadzie grę Phobos '99 ukończyły (i przesłały producentowi swoje karty rejestracyjne) trzy osoby. Firma ZiP Soft ufundowała dla nich nagrody, które komisyjnie rozlosowaliśmy w następujący sposób: pan Syxtus Gaa'l z Miastka otrzymuje Gravis PC GamePad, pan Paweł Kubit z Krosna – Komputerowy Słownik Angielsko-Polski wer. 5,5 dla DOS, zaś pan Przemysław Lepka z Grzybowa – kompakt z wersjami demonstracyjnymi 50 polskich programów, grafiką i muzyką.

Gratulujemy!

Książki z Lupusa

Przedstawiamy część bogatej oferty książek Wydawnictwa Lupus. Członkowie GamblerClubu mogą je zakupić w Wydawnictwie po cenie niższej o co najmniej 10% od ceny sklepowej. Oprócz tego Wydawnictwo prowadzi sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym. Zamówienie należy sformułować podobnie, jak w przypadku gry, to znaczy: imię, nazwisko, adres i numer klubowy zamawiającego oraz tytuł książki.

Tytuł	Autor	Cena GC
Amiga 500. Jak zostać włamywaczem?	A. Urbankowski	7,60
Amiga DOS	M. Pampuch	16,40
Dyski twarde i dyskietki	J. Grabowski	6,70
Programowanie myszy, klawiatury i joysticka	T. Meka	10,30
Quattro Pro w biznesie, w domu i w szkole	A. Janik	8,20
Sound Blaster. Budowa i podstawy programowania	J. Tarasiuk	6,70
Świat w kostkach RAM	A. Stasiewicz	9,70
Windows i Visual Basic w szkole	S. Żaboklicki	11,50
Z Wordem po polsku w Windows	I. Szymacha	11,10

Klubowa lista przebojów

Klubowa lista przebojów zawiera dziesięć najlepiej sprzedających się gier z czterech miesięcy (miesiąc temu listy nie opublikowaliśmy) poprzedzających przygotowanie numeru. W tym numerze prezentujemy wyniki sierpnia, września, października i listopada.

Amigowcy stanowili 31,75% zamawiających i kupowali następujące gry:

Miejsce	Tytuł gry	Procent zamówień	Miejsce poprzednio	Zmiana pozycji
1	Za Żelazną Bramą	11,67%	1	0
2	Wing Commander	10,00%	4	2
3	Black Crypt	6,85%	6	3
4	Dungeon Master	6,55%	2	-2
5	Dracula	5,91%	8	3
6	Frontier Elite II	5,60%	3	-3
7	Hired Guns	5,00%	7	0
8	Pirates!	4,86%	10	2
9	Theme Park	4,43%	-	-
10	UFO; Enemy Unknown	4,20%	-	-

Posiadaczy pecetów było 68,25% i upodobania mieli takie:

Miejsce	Tytuł gry	Procent zamówień	Miejsce poprzednio	Zmiana pozycji
1	Frontier Elite II	8,53%	1	0
2	NBA Live '95	7,75%	2	0
3	Command & Conquer	5,43%	-	nowość
4	Dungeon Master	3,98%	6	2
5	Pirates!	3,78%	5	0
6	Harpoon	3,25%	4	-2
7	Seal Team	3,10%	-	-
8	Wing Commander	2,95%	3	-5
9	Hand of Fate (PL)	2,37%	-	-
10	Phobos '99	2,29%	-	-

Sklepy GamblerClubu

Pięć sklepów honoruje karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE

HMS COMPUTERS

ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS

pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA

IPS

ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

LUPUS

ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21

Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z co najmniej 10% upustem w stosunku do ceny w księgarni (patrz ramka obok).

WROCŁAW

Consumer Electronics Trade

ul. Wieczysta 141/2, tel. 688-656

Oferta: 3% upustu na wszystkie produkty (komputery i konsole Atari, oprogramowanie i akcesoria).

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
255	Cannon Fodder 2	Virgin	3,5'	1MB	61,00	55,00
271	Colonization	MicroProse	3,5'	1MB	85,40	77,00
182	Dracula	Psygnosis	3,5'	1MB	18,30	16,00
123	Fields of Glory (A1200)	MicroProse	3,5'	A1200, 2MB	61,00	55,00
122	Fields of Glory (A500)	MicroProse	3,5'	A500, 1MB	61,00	55,00
188	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	1MB	46,36	42,00
189	Humans	Gametek	3,5'	1MB	30,50	27,00
190	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB	32,94	30,00
199	K-240	Gremlin	3,5'	1MB	61,00	55,00
192	King's Table	Gametek	3,5'	1MB	63,00	57,00
200	Kingmaker	US Gold	3,5'	1MB	61,00	55,00
201	New World of Lemmings	Psygnosis	3,5'	A1200, 2MB	86,25	77,00
90	Theme Park (A1200)	Bullfrog	3,5'	Amiga 1200, 4000, 2MB	79,30	70,00
202	Theme Park (A500)	Electronic Arts	3,5'	1MB	79,30	70,00
124	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	3,5'	A1200, 2MB RAM	67,10	60,00
193	Utopia	Gremlin	3,5'	1MB	30,50	27,00
194	Zool	Gremlin	3,5'	1MB	36,60	33,00
195	Zool 2	Gremlin	3,5'	A1200	46,36	41,00

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
92	Budokan	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
196	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
93	Cruise for a Corpse	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
197	Desert Strike	Gremlin	3,5'	1MB	24.40	22.00
58	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	1MB	18.30	16.00
203	F-19	MicroProse	3,5'	1MB	18.30	16.00
106	Future Wars	Delphine Software	3,5	1MB	24.40	22.00
205	Hoyle Book of Games v. 3	Sierra	3,5'	1MB	18.30	16.00
206	King's Quest I	Sierra	3,5'	1MB	30.50	27.00
207	Knights of the Sky	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
121	Legends of Valour	US Gold	3,5'	1MB	24.40	22.00
257	Links-Golf	Access	3,5'	1MB	18.30	16.00
259	Midwinter II	MicroProse	3,5'	1MB	24.40	22.00
94	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	1MB	24.40	22.00
77	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
95	Road Rash	Electronic Arts	3,5'	1MB	18.30	16.00
43	Shadowlands	Domark	3,5'	1MB	18.30	16.00
125	Space Quest I	Sierra	3,5'	1MB, 2FDD	30.50	27.00
96	Wing Commander	Origin	3,5'	1MB	18.30	16.00

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
233	1942 Pacific Air War CD	MicroProse	CD	386, 4MB RAM	79,30	71,00
140	Armored Fist	NovaLogic	3,5'	386, 4MB RAM	61,00	55,00
141	Armored Fist CD	NovaLogic	CD	386, 4MB RAM	61,00	55,00
208	Batman Returns	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	70,76	63,50
209	Bioforge	Origin	CD	486DX/40, 8MB RAM	109,80	99,00
142	Blade of Destiny	US Gold	3,5'	AT, 1MB RAM	61,00	55,00
235	Bloodwings	Electronic Arts	CD	486DX, 4MB RAM	98,82	88,00
210	Bureau 13	Gametek	3,5'	386DX, 4MB RAM	85,40	78,00
211	Bureau 13 CD	Gametek	CD	386DX, 4MB RAM	85,40	78,00
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	3,5'	AT, 570KB RAM, VGA	48,80	44,00
212	Cannon Fodder 2	Virgin	3,5'	386DX/40, 8MB RAM	61,00	55,00
129	Colonization	MicroProse	3,5'	386/16, 4MB RAM	85,40	78,00
238	Combat Air Patrol	Psygnosis	CD	486DX, 4MB RAM	109,80	99,00
237	Command & Conquer	Virgin	CD	486DX/40, 8MB RAM	146,40	130,00
272	Crusader: No Remorse	Origin	CD	486DX, 8MB	134,20	120,00
107	Cuckoo Zoo (PL)	Electronic Arts	3,5'	386/16, 4MB RAM	67,10	60,00
239	Daedalus Encounter	Virgin	CD	486DX/40, 8MB RAM	134,20	120,00
143	Desert Strike	Gremlin	3,5'	386, 1MB RAM	61,00	55,00
215	Discworld	Psygnosis	CD	386DX/40	103,70	93,00
144	Dracula	Psygnosis	3,5'	AT, 1MB RAM	18,30	16,00
145	Ecstatica	Psygnosis	CD	486DX/33, 4MB RAM	79,30	72,00
217	F-14 Fleet Defender Gold	MicroProse	CD	386, 4MB RAM, Windows	103,70	93,00
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	3,5'	386, 2MB RAM	61,00	55,00
260	Fade to Black	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB	134,20	120,00
52	Fields of Glory	MicroProse	3,5'	386/16, 2MB RAM	61,00	55,00
275	FIFA Soccer '96	Electronic Arts	CD	486, 8MB	134,20	120,00
240	Flight Unlimited	Virgin	CD	486DX/80, 8MB RAM, VGA-VESA	183,00	165,00
262	Frontier-First Encounters	Gametek	CD	386, 4MB	98,82	89,00
241	Full Throttle	Lucas Arts	CD	486DX/40, 8MB RAM	183,00	165,00
218	Guilty	Psygnosis	3,5'	386DX/40, 4MB RAM	85,40	78,00
219	Guilty CD	Psygnosis	CD	386DX/40, 4MB RAM	85,40	78,00
78	Hand of Fate (PL)	Virgin	3,5'	386SX/25, 2MB RAM	67,10	57,00
148	Harpoon II	Three Sixty	3,5'	386/25, 2MB RAM	79,30	71,00
149	Hell	Gametek	CD	486, 4MB RAM	103,70	93,00
261	Hellfire Zone	Gametek	CD	386DX, 4MB	98,82	89,00
242	Hi-Octane	Bullfrog	CD	486DX/40, 8MB RAM	134,20	120,00
150	Hired Guns	Psygnosis	3,5'	386, 1MB RAM	36,60	33,00
151	Humans 2	Gametek	3,5'	AT, 1MB RAM	36,60	33,00
72	IndyCar Racing	Virgin	3,5'	386DX/25, 4MB	56,12	50,00
152	Innocent	Psygnosis	3,5'	1MB RAM	46,36	42,00
230	KA-50 Hokum (PL)	Virgin	3,5'	386DX/40, 4MB RAM	85,40	77,00
8	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	3,5'	386SX/16, 4MB RAM	67,10	57,00
154	King's Table	Gametek	3,5'	386, 1MB RAM	66,00	59,00
155	King's Table CD	Gametek	CD	386, 1MB RAM	63,00	57,00
153	Kingmaker	US Gold	3,5'	AT, 1MB RAM, VGA	61,00	55,00
231	Klik & Play CD (PL)	Europress	CD	386, 4MB RAM, VGA, mysz	109,80	99,00
220	Klik & Play PL	Europress	3,5'	386, 4MB RAM, VGA, mysz	85,40	78,00
109	Lands of Lore	Virgin	3,5'	386, 2MB RAM	85,40	78,00
243	Last Dynasty	Sierra	CD	486DX/33, 4MB RAM	146,40	131,00
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	3,5'	386, 4MB RAM	73,20	65,00
158	Litil Divil	Gremlin	3,5'	386, 4MB RAM	69,54	62,00
159	Litil Divil CD	Gremlin	CD	386, 4MB RAM	69,54	62,00
157	Little Big Adventure	Electronic Arts	CD	386/25, 4MB RAM	103,70	93,30
263	Lost Eden	Virgin	CD	486DX/40, 8MB	134,20	120,00
273	Machiavelli – Książę PL	MicroProse	CD	386, 2MB	109,80	99,00
265	Magic Carpet - Hidden Worlds	Electronic Arts	CD	gra Magic Carpet	67,10	60,00
264	Magic Carpet 2	Electronic Arts	CD	486DX, 8MB	134,20	120,00
162	New World of Lemmings CD	Psygnosis	CD	386, 4MB RAM	78,32	70,00
163	Nomad	Gametek	3,5'	386, 4MB RAM	76,27	68,00
164	Novastorm	Psygnosis	CD	386SX, 4MB RAM	70,30	63,00
79	Pacific Strike	Electronic Arts	3,5'	386, 4MB RAM	67,10	57,00
12	Patriot	Electronic Arts	3,5'	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	40,26	36,00
244	Phantasmagoria	Sierra	CD	486DX/40, 8MB RAM	164,70	148,00
224	Piotrków 1939	IPS CG	3,5'	386SX, 2MB RAM	42,70	38,00
13	Privateer	Origin	3,5'	386/25, 4MB RAM	73,20	65,00
232	Pyrotechnica	Psygnosis	CD	486SX, 4MB RAM	91,50	82,00
165	Quarantine	Gametek	3,5'	386, 8MB RAM	69,54	62,00
246	Retribution CD	Gremlin	CD	386, 4MB RAM, VGA	91,50	82,00
57	Return of the Phantom	MicroProse	3,5'	VGA	61,00	55,00
67	Shadowcaster	Origin	3,5'	386SX, 4MB RAM	61,00	55,00
266	Space Quest 6	Sierra	CD	486/25, 8MB, SVGA	107,97	97,00
167	Star Crusader	Gametek	3,5'	386, 2MB RAM	80,52	72,00
168	Star Crusader CD	Gametek	CD	386, 2MB RAM	80,52	72,00
248	Star Trek	MicroProse	CD	486DX/33, 8MB RAM, VESA	158,60	142,00
55	Task Force	MicroProse	3,5'	386, 2MB RAM	67,10	60,00
169	Tesserae	Gametek	3,5'	386	63,56	50,00
113	Theme Park	Electronic Arts	3,5'	386, 4MB RAM, VGA/VESA	79,30	70,00
171	Transport Tycoon	MicroProse	3,5'	386/20, 4MB RAM	85,40	78,00
82	UFO; Enemy Unknown	MicroProse	3,5'	386/20, 2MB RAM	67,10	60,00
115	UFO; Enemy Unknown CD	MicroProse	CD	386/20, 4MB RAM	103,70	90,00
23	Ultima Underworld II	Origin	3,5'	386SX, 2MB RAM	73,20	66,00
226	US Navy Fighters	Electronic Arts	CD	486DX/25, 4MB RAM	103,70	90,00
274	US Navy Fighters Gold	Electronic Arts	CD	486, 8MB	134,20	120,00
172	Utopia	Gremlin	3,5'	386, 2MB RAM	30,50	27,00
131	Wing Commander Armada	Origin	3,5'	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67,10	60,00
132	Wing Commander Armada CD	Origin	CD	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	67,10	60,00
227	Wings of Glory	Origin	CD	486SX, 8MB RAM	103,70	93,00
228	Wolfpack	NovaLogic	3,5'	AT, 640KB, VGA	46,36	42,00
174	Wolfpack CD	NovaLogic	CD	386	54,90	49,00
267	Woodruff	Sierra	CD	486, 8MB, Windows 3,1	98,82	89,00
229	X-COM (PL)	MicroProse	3,5'	486DX/33, 4MB RAM	85,40	78,00
175	Zool	Gremlin	3,5'	386	36,60	33,00
177	Zool 2	Gremlin	3,5'	386, 2MB	46,36	41,00
178	Zool 2 CD	Gremlin	CD	386, 2MB	50,02	45,00
176	Zool CD	Gremlin	CD	386	46,36	41,00

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
84	Budokan	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
179	Cadaver/Payoff	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
250	Car & Driver	Electronic Arts	3,5'	VGA	30,50	27,00
31	Dungeon Master	Psygnosis	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
198	F-19	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
100	Future Wars	Delphine Software	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
268	Gunship 2000	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	30,50	27,00
116	Hoyle Book of Games vol, 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
101	Hoyle Book of Games vol, 2	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
180	Hoyle Book of Games vol, 3	Sierra	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
181	King's Quest 1	Sierra	3,5'	EGA/VGA	30,50	27,00
120	Legends of Valour	US Gold	3,5'	VGA	24,40	22,00
251	Links-Golf	Access	3,5'	VGA	18,30	16,00
253	Midwinter II	MicroProse	3,5'	EGA/VGA	24,40	22,00
111	NHL Hockey CD	Electronic Arts	CD	386/25, 4MB RAM	48,80	44,00
88	Operation Stealth	Delphine Software	3,5'	VGA	24,40	22,00
133	Police Quest	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
66	Privateer CD	Origin	CD	386/25, 4MB RAM	48,80	44,00
254	Quest for Glory I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
87	Rampart	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
76	Risky Woods	Electronic Arts	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
42	Shadowlands	Domark	3,5'	EGA/VGA	18,30	16,00
127	Space Quest I	Sierra	3,5'	VGA	30,50	27,00
269	Super Strike Commander	Origin	CD	386, 4MB	48,80	44,00
270	Wing Commander II	Origin	CD	386, 4MB	48,80	44,00

Tabela B1. Bieżąca oferta ZiP Soft dla użytkowników komputerów PC

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	ZiP Soft	3,5'	AT, 640KB, VGA	22.00	18.50

Tabela C. Bieżąca oferta EGO dla użytkowników komputerów Amiga

Nr. kat.	Tytuł	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
135	ABC Chemii	EGO	3,5'	1MB	15.00	11.00
136	Inferior	EGO	3,5'	1MB	19.00	13.00
137	Za Żelazną Bramą	EGO	3,5'	1MB	24.00	17.00

Konkursik trywialny – rozwiązanie



Pytanie brzmiało: jaki był zawód bohatera gry Alone in the Dark? Spośród 187 odpowiedzi (158 kartek pocztowych, 26 listów, 2 dyskietki i jeden fax), aż cztery nie sprowadzały się do słowa „Detektyw" - widocznie nie da się wymyślić pytania tak prostego, żeby wszyscy na nie odpowiedzieli. Wszystkim autorom błędnych odpowiedzi serdecznie gratuluję.

A teraz już sam miód, czyli lista nagrodzonych:

Konrad Józefczyk, Kraków - otrzymuje grę Prisoner of Ice;
Radosław Tumiak, Piotrków Trybunalski - Alone in the Dark III;
Marek Świrkowicz, Gdynia - Alone in the Dark II;
Krzysztof Jędros, Sopot - Alone in the Dark.

Zwycięzcom też gratuluję, jednocześnie przypominając, że nagrody ufundowała firma Mirage Software, ul. Gen. Abrahama 4, 03-982 Warszawa, tel. 671 1551, 671 1555 i 671 7777, autoryzowany dystrybutor gier firmy Infogrames.

Sygnował:

Alex, Członek Redakcji, Z Ramienia Wysunięty Na Czoło

Konkursik trywialny 2

Na fali popularności konkursików trywialnych proponuję Wam kolejną zagadkę lekką, łatwą i przyjemną. Tym razem do wygrania sześć nagród: fantastyczna gra The Need For Speed oraz pięć równie fantastycznych "resoraków" reklamujących tę grę. Wszystkie te wspaniałości ufundowała nam firma IPS Computer Group (02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66, 642-27-68, fax 642-27-69), wyłączny dystrybutor w Polsce gier firmy Electronic Arts, w tym także rzeczonego TNFS. Aby stanąć przed szansą otrzymania nagrody wystarczy:

podać markę jednego (dowolnie wybranego) samochodu, którym można jeździć w The Need For Speed?

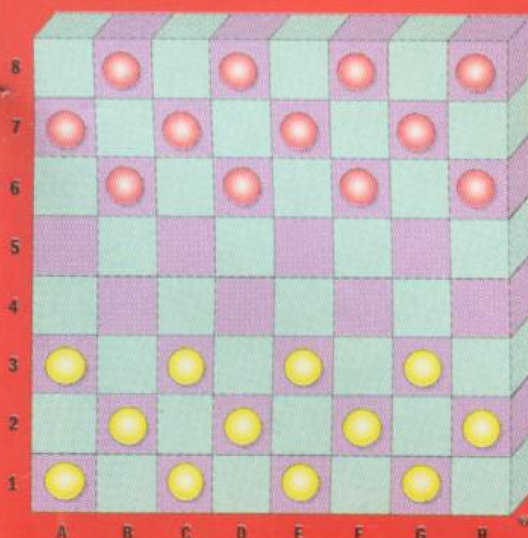
Odpowiedzi (z dopiskiem „Konkursik trywialny 2") należy nadsyłać pod adresem redakcji do 30.01.1996 r.

Alex, Wasz Trywiał

KONKURS LOGICZNY

Po raz czwarty w historii Gamblera ogłaszamy konkurs na napisanie programu, grającego w logiczną grę planszową. Tym razem tematem konkursu będzie jedna z gier najbardziej popularnych nie tylko w Polsce, ale i na świecie. To WARCABY w wersji 64-polowej. Plansza do tej gry jest kwadratem o wymiarach 8×8 pól, a każdy z graczy ma do dyspozycji 12 pionów w tradycyjnych kolorach: białym i czarnym. Początkowe ustawienie pionów pokazano na rysunku. Rozpoczyna grający białymi. Gracze na zmianę wykonują kolejne ruchy. W jednym ruchu dowolnie wybrany pion można przesunąć na wolne pole do przodu po przekątnej (na ukos). Bicie pionów odbywa się przez przeskoczenie bitego piona na następne za nim wolne pole po przekątnej. W jednym ruchu można bić więcej niż jeden pion. Bicie jest obowiązkowe, a regułę stanowi bicie maksymalnej liczby pionów w danym ruchu (tzn. jeśli gracz ma do wyboru bicie jednego piona lub dwóch, to musi bić dwa piony). Bije się zarówno do przodu, jak i do tyłu. Jeśli któryś pion dojdzie do ostatniego rzędu planszy (dla białych będą to pola: b8, d8, f8 i h8, a dla czarnych pola: a1, c1, e1 i g1), to zamienia się w damkę.

Damka w jednym ruchu może przemieścić się o dowolną liczbę wolnych pól w dowolną stronę po przekątnej. Damka także bije przeskakując przez wrogie piony i damki w dowolną stronę, z tym że może przeskakiwać przez dowolną liczbę wolnych pól, zarówno przed bitym pionem (damką), jak i po biciu oraz w trakcie ruchu zmieniać jego kierunek. Damka również musi bić maksymalną liczbę pionów. Przy określaniu bicia maksymalnego traktuje się damki jak piony (tzn. jeśli można bić trzy piony lub damkę i piona – obowiązuje bicie trzech pionów). Gra toczy się do chwili zabicia wszystkich pionów i damek przeciwnika. Zablokowanie pionów przeciwnika (sytuacja, gdy gracz nie może wykonać ruchu żadnym pionem) jest wygraną dla tego, kto zablokował rywala. Remis następuje, gdy każdemu z graczy pozostanie jedna damka lub gdy dwie damki wystąpią przeciw jednej, znajdującej się na najdłuższej przekątnej planszy (a1–h8).



Napisane programy muszą mieć następujące cechy: możliwość wyboru rozpoczynającego (program lub gracz), możliwość obrócenia planszy o 180° (w wypadku, gdy gracz będzie grał czarnymi pionami), sygnalizacja błędnych posunięć gracza, a w tym niewłaściwy wybór bicia, możliwość cofnięcia ostatniego wprowadzonego przez gracza posunięcia, wyświetlanie zapisu przynajmniej ostatniego posunięcia wykonanego przez program (pożądana jest możliwość zapisu do pliku tekstowego przebiegu całej partii). Czas „namysłu" nad jednym posunięciem nie powinien przekraczać 5 min (na Pentium 90). Programy prosimy przysyłać na dyskietkach w postaci skompilowanej (plik wykonywalny ze wszystkimi niezbędnymi bibliotekami), z dołączonymi kodami źródłowymi, na komputery PC (DOS albo Windows) lub Amiga, do 10 marca 1996 r. Prosimy również o dołączenie krótkiego opisu zastosowanego algorytmu (alfa-beta, mini-max, scout czy inny) oraz funkcji oceniającej. Nagrody pieniężne zdobędą trzy najsilniej grające programy oraz jeden za najlepsze „bajery".

Andrzej Majkowski

DOOM WRITER
OSTATNIE STARCIE

Na konkurs Doom Writer nadeszły prace 88 autorów, a ponieważ od niektórych dostaliśmy więcej niż jeden tekst, więc z pewnością liczba doomowatych historyjek przekroczyła setkę. Mam przyjemność poinformować Was, kto okazał się najlepszym Doom Writerem. Otóż I miejsce zajmuje Wiktor Żelazny za opowiadanie „Janko Zabijok" (nagroda – 3 mln starych złotych i gra Phantasmagoria). Dwa wyróżnienia zdobywają: Marcin Pałasz za opowiadanie „Labirynt" i tandem Krzysztof Świerkosz, Dorota Kazimierska za opowiadanie „Odsłona druga, czyli sen Zenka" (nagrody – gra Hexxen, ufundowana przez CD Projekt, jej wyłącznego dystrybutora). Teksty zwycięzców będą systematycznie drukowane począwszy od następnego numeru Gamblera, dokładne omówienie konkursu też za miesiąc.

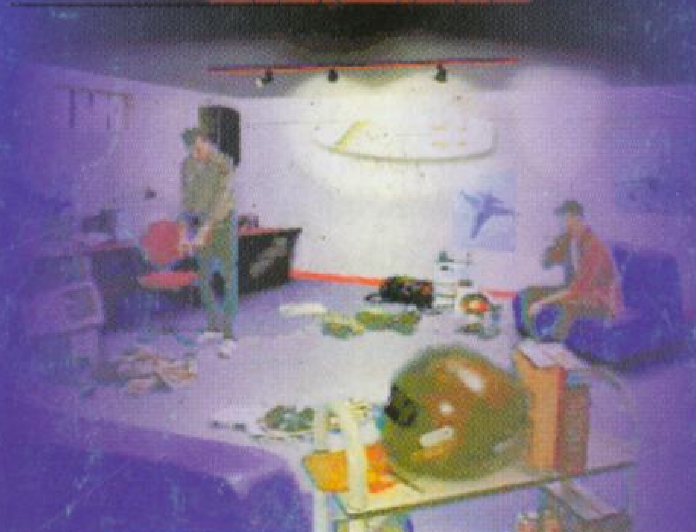
Jacek Piekara

KONKURS OMNIBUS

BOHATEROWIE NIGDY NIE SĄ ZMĘCZENI



Bohater w grze komputerowej to postać bardzo ważna. Różnica między nim a bohaterem literackim jest z grubsza taka, jak między zdalnie sterowanym modelem samolotu a modelem na uwięzi. Bohater gry to człowiek, w którego musimy się WCIELIĆ, z którym musimy się zespolić. W związku z tym jego konstrukcja psychologiczna musi być superrealna i interesująca, plastyczna i pełna - tak, by odpowiednio przystawała do każdej z niezliczonych sytuacji wynikłych w trakcie gry (może się trochę rozpędziłem, to wszystko odnosi się do bohaterów gier „niezręcznościowych", zwłaszcza przygodówek).



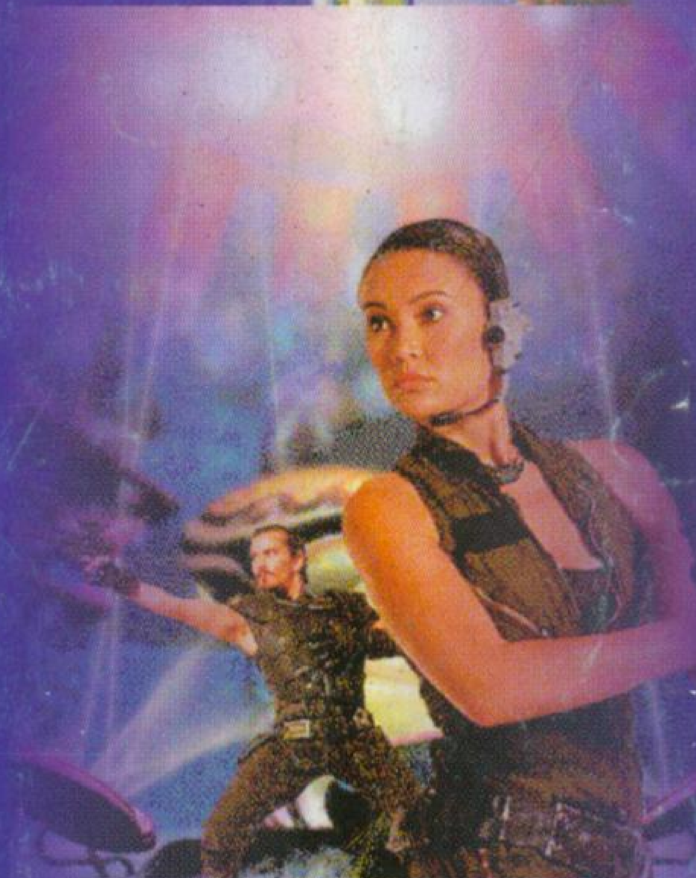
Z zadowoleniem należy stwierdzić, że z wyzwaniem owym twórcy gier na ogół radzą sobie poprawnie, a nawet - dobrze. Z mniejszą satysfakcją wypada jednak skonstatować, że większość postaci odgrywa role komediowe. Dowcipnisie, nieudacznicy, niedocenieni geniusze, szydercy, prześmiewcy, komedianci, błazny, na koniec wreszcie zwykłe głąby - oto spektrum charakterów. „Jak nie komedia, to bajka" - podsumowaliśmy z niejakim Miczem podczas branżowej pogaduchy przy piwie. Brakuje twardych, silnych, prostolinijnych (ale inteligentnych) postaci, takich Chandlerowskich detektywów. Może dlatego tak wielką popularnością cieszył się Full Throttle, z jego głównym bohaterem - twardzielem?

W tym miejscu ucinamy wykład teoretyczny. Czas na sprawdzian, czyli kolejne 10, tym razem mniej podchwytliwych, a bardziej drobiazgowych, pytań.

Naczelny kierowca dyliżansu

Alex

PS Rozwiązanie i zwycięzców I rundy podamy w następnym numerze. W tej chwili mamy ok. tysiąc uczestników!!!

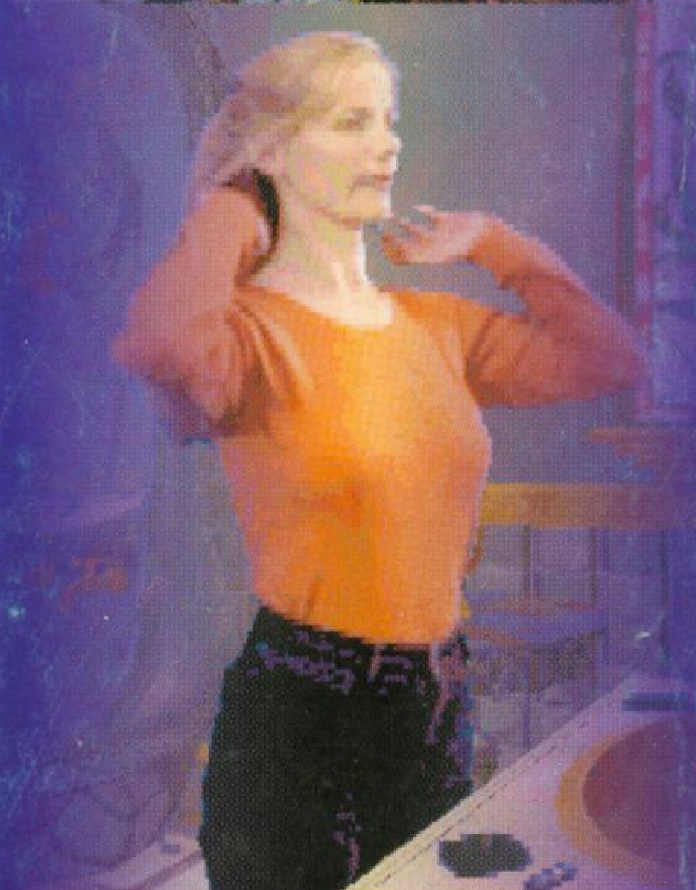


Regulamin konkursu

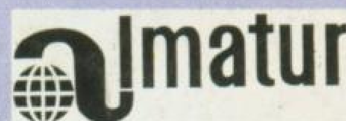
1. Pytań jest 10. Pytania 1–3 za 1 punkt, pytania 4–6 za 2 punkty, pytania 7–9 za 3 punkty, a pytanie 10 warte jest 5 punktów.
2. Honorujemy tylko pełne odpowiedzi. Jeśli odpowiedź składa się z kilku części i choćby w jedej z nich zostanie popełniony błąd, to przyznamy 0 punktów.
3. Konkurs trwa przez 6 numerów. Po każdej rundzie wśród zdobywców największej liczby punktów rozlosujemy nagrody: gry komputerowe ufundowane przez firmę CD Projekt (ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa, tel./fax 25-07-03), książki ufundowane przez Wydawnictwo Iskry (ul. Smolna 11, 00-375 Warszawa, tel. 27 94 15, 27 86 49) oraz prenumeraty Gamblera ufundowane przez Wydawnictwo Lupus.
4. Po zakończeniu konkursu dwaj zdobywcy największej liczby punktów (w razie równej liczby punktów zadecyduje losowanie) otrzymają nagrodę główną - wyjazd na jesienną edycję targów ECTS, ufundowany przez Biuro Podróży Almatur (ul. Kopernika 15, 00-359 Warszawa, tel. 26 23 56, fax 26 35 07). Ponadto przewidujemy szereg cennych nagród pocieszenia.
5. Odpowiedzi będziemy przyjmować tylko na załączonym tu kuponie (można zrobić ksero), w kopertach (bądź, najlepiej, naklejone na kartki pocztowe) z dopiskiem „Omnibus". Ostateczna data nadsyłania odpowiedzi do tego numeru mija 30 stycznia (decyduje data stempla pocztowego).

Pytania konkursowe

1. **Jak nazywał się bohater gry Wolfenstein?**
2. **Jak nazywał się bohater Under a Killing Moon?**
3. **Jak nazywał się bohater Legend of Kyrandia III?**
4. **Jak nazywał się bohater Dark Forces?**
5. **Jak nazywał się bohater Journeyman's Project i Buried in Time?**
6. **Jak miał na imię władca z gry Lands of Lore?**
7. **Proszę podać imię najsłynniejszego spectrumowego skaczącego bohatera.**
8. **Proszę podać, w których częściach King's Quest gracz sterował Rosellą.**
9. **Proszę podać, w jakich dwóch grach wystąpił Charles Cat.**
10. **Proszę podać PRAWDZIWE imię i nazwisko bohatera Prisoner of Ice.**



Kupon Omnibus 3



Imię ....

Nazwisko ....

Dokładny adres ....

Wiek ....

ODPOWIEDZI

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....



KONKURS OMNIBUS